Souvenirs de guerre

Par CROC



Introduction

Création: Croc.

Background: G.E. Ranne et Croc.

Nouvelles: G.E. Ranne.

Scénarios: Stéphane Bura et Croc.

Mise en page: Croc.

Corrections: Valérie et Jean-Luc Bizien.
Couverture: Frank Frazetta.
Logo: Freddy Martin.
Cartes: Philippe Mouret.
Dessins intérieurs: Varanda et Philippe Masson.
Conseils divers: Stéphane Bura, G.E. Ranne et Philippe Masson.
Retards répétés et consécutifs: Battle Isle, Civilization, Space Marine et *******.

Sommaire

Tout était calme à la porte Nord.

Les sentinelles n'avaient rien vu, rien entendu, rien senti. A présent, alors que des pas feutrés les entouraient et les contournaient, elles gisaient au milieu d'un fleuve de sang et leur dernier souvenir serait pour l'éternité cette obscurité et ce silence, cette sécurité...

Pour Alahna, c'était la première mission d'exploration et de réduction d'un village. Son unité de Chrysalides devait circonscrire la garnison tandis que le reste de la troupe se chargerait d'exterminer les derniers villageois... Ensuite, il ne resterait plus qu'à piller le village. Bien sûr, il n'y avait aucune pitié à avoir. Si les Vorozions mettaient la main sur Alahna et ses sœurs, ils ne leur feraient aucun cadeau...

Alahna pénétra dans la chambre. Il faisait sombre mais elle pouvait distinguer la forme de sa future victime. Elle était une Chrysalide. Elle allait accomplir sa tâche.

Alahna se jeta sur le jeune homme qui dormait. Il n'eut pas le temps de réagir mais il resta pourtant immobile, les yeux fermés, prostré. La lame était déjà sur le cou du jeune Vorozion prête à lui ouvrir la gorge. Elle ne ressentait rien. Juste le sentiment d'accomplir ce qui devait être fait.

Soudain, un rayon d'Œphis se posa sur le visage du guerrier. Un visage si pur qu'Alahna se mit à douter. Son cœur se serra étrangement. Elle savait à ce moment que l'homme ne dormait plus, qu'il était terrorisé et qu'il attendait la mort, mais elle savait également qu'il l'observait à travers ses yeux fermés de la même façon qu'elle le regardait, dans toute la beauté de sa jeunesse, dans la splendeur de ses formes nues. Elle n'avait qu'à regarder plus bas pour savoir qu'elle lui faisait de l'effet, un effet qu'elle connaissait bien depuis qu'elle avait subi son initiation. Mais curieusement, cette fois, cela ne la dégoûtait pas, elle trouvait même cela attendrissant, un dernier plaisir à l'approche de la mort.

Et Alahna laissa la vie sauve à cet inconnu qui l'avait émue.

Ralmus Fulgoris se leva, dernier être vivant de son village. Il marcha longtemps pour rejoindre le premier poste armé Vorozion. Et ce jour là, avec tant de détails dans le fond de sa voix, Ralmus parvint à vaincre l'inertie bien connue des Vorozions et un détachement lourd prit la route pour intercepter la troupe de pillardes.

Les Sekekers marchaient lentement et c'est à la sortie du défilé de Thamaros que l'embuscade fut tendue. Mais même les lourds cavaliers Vorozions ne pouvaient contenir la folie des Sekekers qui se battaient comme dans une danse de mort. Les Chrysalides semblaient surgir de tous les côtés, ouvrant les flancs de la ligne de défense, contournant les cavaliers, semant la mort dans les rangs ennemis. Mais derrière les cavaliers se trouvaient d'autres cavaliers, plus frais, puis puissants et derrière ceux-ci, d'autres encore...

Les Sekekers formaient le dernier carré, au centre d'une mer de corps enchevétrés et unis dans le dernier soupir. Elles allaient se battre jusqu'à la dernière, sachant qu'un sort pire que la mort les attendait si elles étaient prises vivantes. Alahna scrutait les rangs des cavaliers qui se rapprochaient peu à peu. Et soudain elle le vit. Le jeune homme au rayon de lune, celui qu'elle avait sauvé et qu'elle savait confusément, au plus profond d'elle-même être la cause de leur fin.

Et ce fut l'éclatement du carré. Les Porteuses d'Armes se jetèrent dans la mêlée, poussées par les désirs de leurs armes et les dernières Chrysalides chargèrent plus par suicide que par conviction, pour en emmener le plus possible avec elles dans la mort.

Et Alahna se précipita sur Ralmus. Elle se jeta sur lui, nue comme la première fois, nue comme il l'avait vue, nue comme une maîtresse qui aurait voulu l'embrasser.

Et lui ne vit qu'une furie, qu'une de ces sauvages qui avaient anéanti son village, qui avaient tué ses amis et ses parents, qui avaient brûlé ce qui était sa terre et son cœur. Et quand sa lame lui fouilla le ventre, quand elle perdit l'équilibre sous la douleur et qu'elle cracha son sang sur lui, quand elle mourut dans ses bras en le regardant une dernière fois, il ne ressentit rien.

Rien que de la rage.

La faune de Tanæphis

J'ai souvent pensé, tout comme toi mon fils, qu'il n'y avait pire animal que l'homme. J'ai combattu sur tous les champs de bataille entre ici et la capitale de l'empire Derigion. Quelquefois dans les unités mercenaires de ce peuple mais plus souvent avec mon unité régulière de soldats Vorozions.

J'ai souvent pensé qu'il n'y avait rien de plus dangereux que les phalanges Derigions, que les fanatiques Sekekers et que les puissants cavaliers Piorads.

Mais tout ceci n'est rien à côté de la férocité des animaux qui vivent dans les coins les plus reculés de Tanæphis. Rien n'est plus impressionnant qu'une charge de monoclonius, plus dangereux qu'un groupe de loups de Delinelle ou plus tenace qu'un ours nandi affamé.

Crois-moi mon petit, si tu peux espérer un jour obtenir la clémence d'un adversaire humain, les animaux ne te laisseront jamais cette possibilité.

Cette quatrième extension va me permettre de vous décrire les rares animaux qui ont été créés et élevés par les races non-humaines de Tanæphis. Tous ces animaux sont relativement peu communs et vous sont proposés afin de surprendre un peu vos joueurs.

Une répartition très détaillée de la faune de Tanæphis vous est aussi proposée ainsi que de nombreuses tables permettant de tirer au sort les rencontres que peuvent faire vos joueurs. Vous n'êtes cependant bien sûr jamais limités par les jets de dés et, au lieu de lancer 1d%, vous pouvez déterminer vous-même la rencontre adéquate.

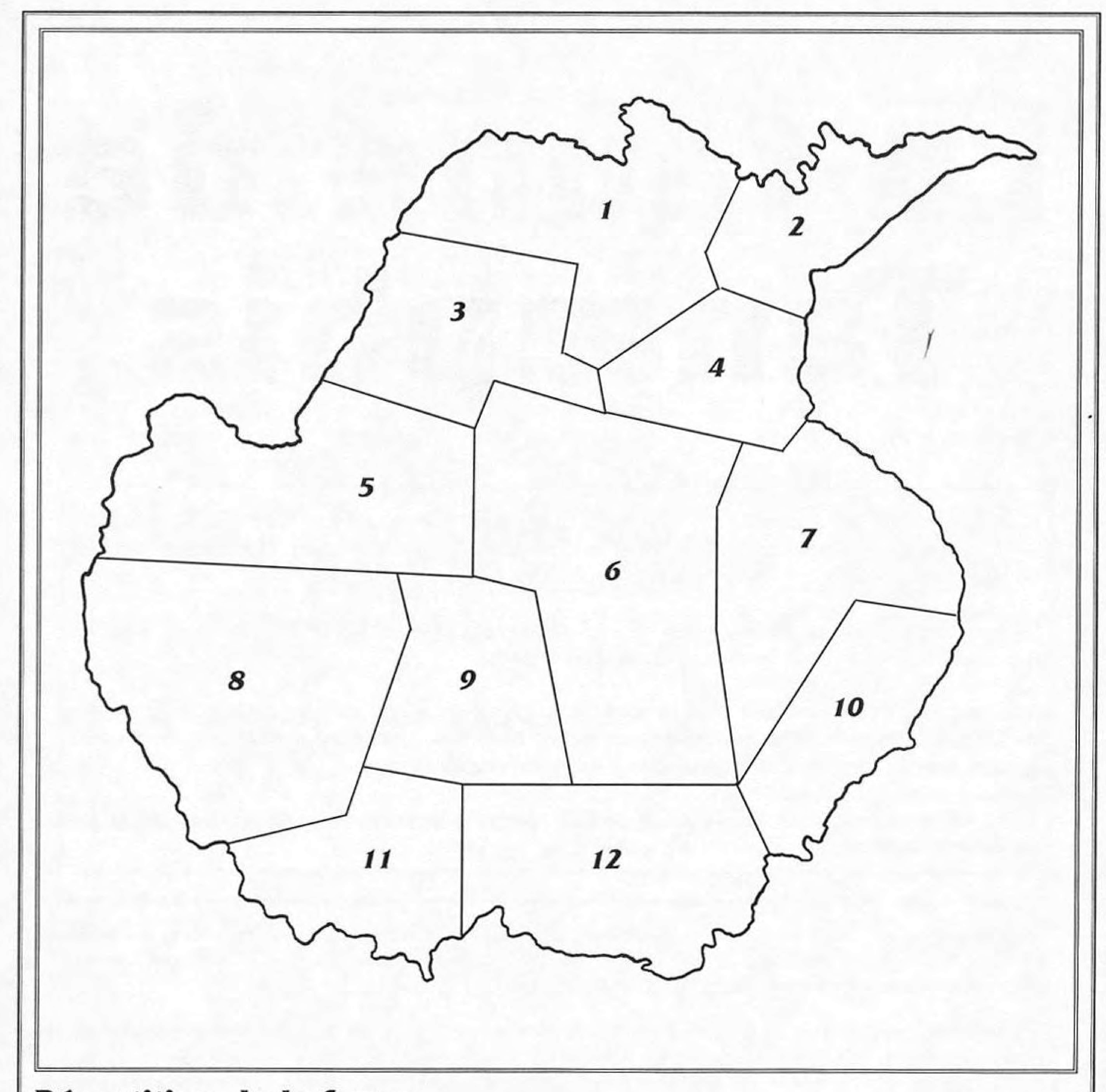
Dans le même ordre d'idée, les colonnes de "Nombre" et de "Comportement" ne vous sont données qu'à titre informatif et rien ne vous oblige à suivre à la lettre ces affirmations.

Par exemple, les solitaires apparaissent le plus souvent seuls (non?) et sont beaucoup plus agressifs que les autres individus de même race.

A l'inverse, il arrive souvent que des grands carnivores agressifs soient calmes et ne cherchent pas le combat, s'ils viennent de manger par exemple.

Dans tous les cas je vous conseille de lire la description de chaque créature avant de la faire intervenir dans l'un de vos scénarios (certaines bestioles sont plus dangereuses qu'il n'y paraît).

Le prochain supplément de la série décrira aussi 10 animaux mais qui seront uniquement présents dans les ruelles sombres et dans les égouts de Pôle.



Répartition de la faune

Les quarante créatures décrites dans les quatre suppléments déjà sortis pour Bloodlust© sont réparties plus ou moins régulièrement sur toute la surface de Tanæphis. Les listes ci-dessous vous permettent de savoir quels sont les animaux que l'on peut trouver dans telle ou telle région et peuvent aussi servir pour déterminer aléatoirement des rencontres qui viendront mettre un peu d'ambiance dans les voyages qu'entreprendront les personnages. Ces tables peuvent aussi servir lorsqu'un joueur utilise le pouvoir exotique "Invocation d'animaux" dans une région donnée (pour plus de détails, voir la description de ce pouvoir page 28 du livret 3 des règles de base). La colonne "Comportement" indique l'attitude qu'auront les créatures rencontrées vis à vis des joueurs. Les animaux qui fuiront pourront simplement être décrits pour faire plus véridique ou, si les joueurs ont besoin de viande pour se nourrir, le gibier d'une éventuelle chasse. Le comportement indiqué implique un nombre de personnages inférieurs ou égal à 10 (au-delà, de nombreux animaux préfèreront fuir même s'ils sont tenaillés par la faim). Si le personnage est tout seul, nombre d'animaux carnivores l'attaqueront. En cas de saison propice aux actes violents (Mois de la désolation, Mois de la guerre), certains animaux herbivores iront même jusqu'à attaquer les joueurs, même si ceux-ci ne sont pas directement menaçants.

FDS: Flocons de sang, PDA: Poussière d'ange, EEM: L'enclume et le marteau, SDG: Souvenirs de guerre.

1: Les deux fleuves

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-15	Chagar	1	Attaque	FDS11
16-20	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
21-25	Lézard des glaces	1d2	Attaque	FDS12
26-35	Loup	4d6	Attaque	FDS13
36-40	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
41-50	Maïgnal	7d6	Fuite	FDS15
51-55	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
56-60	Ours blanc	3d6	Attaque	FDS17
61-70	Polac	1d6	Fuite	EEM18
71-80	Poney	6d6	Fuite	FDS18
81-85	Rhinocéros laineux	1d6	Fuite	FDS19
86-90	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
91-00	Yak	11d6	Attaque	FDS20

2: Terres Thunks

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-10	Chagar	1	Attaque	FDS11
11-15	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
16-20	Glouton	1	Attaque	EEM15
21-25	Lézard des glaces	1d2	Attaque	FDS12
26-35	Loup	4d6	Attaque	FDS13
36-40	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
41-50	Maïgnal	7d6	Fuite	FDS15
51-60	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
61-65	Ours blanc	3d6	Attaque	FDS17
66-70	Polac	1d6	Fuite	EEM18
71-80	Poney	6d6	Fuite	FDS18
81-85	Rhinocéros laineux	1d6	Fuite	FDS19
86-90	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
91-00	Yak	11d6	Attaque	FDS20

3: Les royaumes Piorads

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-15	Chagar	1	Attaque	FDS11
16-20	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
21-25	Cracheur	6d6	Attaque	SDG13
26-30	Guetteur	1	Fuite	SDG15
31-35	Lézard des glaces	1d2	Attaque	FDS12
36-40	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
41-50	Loup	4d6	Attaque	FDS13
51-55	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
56-60	Maïgnal	7d6	Fuite	FDS15
61-65	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
66-70	Pégase	1	Fuite	SDG18
71-75	Polac	1d6	Fuite	EEM18
76-80	Poney	6d6	Fuite	FDS18
81-85	Rhinocéros laineux	1d6	Fuite	FDS19
86-90	Taupe géante	1	Fuite	SDG19
91-95	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
96-00	Yak	11d6	Attaque	FDS20

4: La grande forêt

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-10	Chagar	1	Attaque	FDS11
11-15	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
16-20	Glouton	1	Attaque	EEM15
21-25	Guetteur	1	Fuite	SDG15
26-30	Lézard des glaces	1d2	Attaque	FDS12
31-35	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
36-45	Loup	4d6	Attaque	FDS13
46-50	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
51-55	Maïgnal	7d6	Fuite	FDS15
56-60	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
61-70	Polac	1d6	Fuite	EEM18
71-80	Poney	6d6	Fuite	FDS18
81-85	Rhinocéros laineux	1d6	Fuite	FDS19
86-90	Taupe géante	1	Fuite	SDG19
91-95	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
96-00	Yak	11d6	Attaque	FDS20

5: La chaîne du sel

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-10	Aigle	1	Fuite	EEM11
11-25	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
26-35	Chameau	3d6	Fuite	PDA12
36-40	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
41-45	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
46-50	Cracheur	6d6	Attaque	SDG13
51-60	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
61-70	Diatrima	1	Fuite	EEM14
71-75	Pégase	1	Fuite	SDG18
76-85	Polac	1d6	Fuite	EEM18
86-90	Taupe géante	1	Fuite	SDG19
91-00	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19

6: Les régions d'Inac et de la Kiine Maude

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-10	Antilope	12d6	Fuite	SDG11
11-15	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
16-20	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
21-25	Chevalume	1	Fuite	SDG12
26-30	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
31-35	Crapaud-tempête	3d6	Fuite	SDG14
36-40	Diatrima	1	Fuite	EEM14
41-45	Glouton	1	Attaque	EEM15
46-50	Gronouille	3d6	Fuite	SDG16
51-55	Guetteur	1	Fuite	SDG15
56-60	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
61-65	Loup	4d6	Attaque	FDS13
66-70	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
71-75	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
76-80	Ours nandi	1	Attaque	EEM19
81-85	Polac	1d6	Fuite	EEM18
86-90	Taupe géante	1	Fuite	SDG19
91-95	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
96-00	Zèbre	6d6	Fuite	EEM20

7: Les territoires de Vilnorie

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-10	Aigle	1	Fuite	EEM11
11-15	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
16-20	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
21-25	Crapaud-tempête	3d6	Fuite	SDG14
26-35	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
36-40	Glouton	1	Attaque	EEM15
41-55	Gronouille	3d6	Fuite	SDG16
56-65	Guetteur	1	Fuite	SDG15
66-75	Loup	4d6	Attaque	FDS13
76-80	Lynx	1d2	Fuite	FDS14
81-85	Ours nandi	1	Attaque	EEM19
86-00	Polac	1d6	Fuite	EEM18

8: Le territoire Batranoban

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-20	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
21-35	Chameau	3d6	Fuite	PDA12
36-40	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
41-50	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
51-65	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
66-70	Diatrima	1	Fuite	EEM14
71-85	Polac	1d6	Fuite	EEM18
86-00	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19

9: Les plaines du centre

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-15	Antilope	12d6	Fuite	SDG11
16-20	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
21-25	Chameau	3d6	Fuite	PDA12
26-30	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
31-35	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
36-45	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
46-50	Diatrima	1	Fuite	EEM14
51-60	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
61-65	Pégase	1	Fuite	SDG18
66-75	Polac	1d6	Fuite	EEM18
76-85	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
86-95	Zèbre	6d6	Fuite	EEM20
96-00	Zogbash	4d6	Attaque	SDG20

10: Les rocs de Delinelle

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Aigle	1	Fuite	EEM11
06-10	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
11-20	Chien de guerre	2d6	Attaque	EEM13
21-25	Crapaud-tempête	3d6	Fuite	SDG14
26-35	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
36-45	Glouton	1	Attaque	EEM15
46-65	Gronouille	3d6	Fuite	SDG16
66-70	Guetteur	1	Fuite	SDG15
71-75	Loup de Delinelle	1d2	Attaque	SDG17
76-80	Ours nandi	1	Attaque	EEM19
81-85	Polac	1d6	Fuite	EEM18
86-90	Serpent d'eau	1	Attaque	PDA18
91-00	Zogbash	4d6	Attaque	SDG20

11: L'embouchure du fleuve Wilkes

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
06-10	Chameau	3d6	Fuite	PDA12
11-15	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
16-25	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
26-30	Diatrima	1	Fuite	EEM14
31-35	Glouton	1	Attaque	EEM15
36-45	Glyptodon	12d6	Fuite	PDA14
46-50	Hippopotame	6d6	Fuite	EEM16
51-55	Lézard des marais	1	Attaque	PDA15
56-60	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
61-65	Monoclonius	2d6	Fuite	PDA16
66-70	Polac	1d6	Fuite	EEM18
71-75	Ryan	8d6	Fuite	PDA17
76-85	Serpent d'eau	1	Attaque	PDA18
86-95	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
96-00	Tyrannosaure	1	Attaque	PDA20

12: La jungle Gadhar

%	Race	Nombre	Comportement	Source
01-05	Chacal	15d6	Fuite	PDA11
06-10	Cheval	1d6	Fuite	EEM12
11-20	Deinonychus	9d6	Attaque	PDA13
21-25	Glyptodon	12d6	Fuite	PDA14
26-30	Hippopotame	6d6	Fuite	EEM16
31-40	Lézard des marais	1	Attaque	PDA15
41-45	Ligron	2d6	Attaque	EEM17
46-50	Mammouth	3d6	Fuite	FDS16
51-60	Monoclonius	2d6	Fuite	PDA16
61-65	Ours nandi	1	Attaque	EEM19
66-70	Polac	1d6	Fuite	EEM18
71-75	Ryan	8d6	Fuite	PDA17
76-85	Serpent d'eau	1	Attaque	PDA18
86-90	Tigre aux dents de sabre	2d6	Attaque	PDA19
91-95	Tyrannosaure	1	Attaque	PDA20
96-00	Zèbre	6d6	Fuite	EEM20

Spécial: Pôle

Tous les animaux qui vivent dans cette grande cité seront décrits dans le prochain supplément.

Autres rencontres

Il est bien évident que les animaux ne sont pas les seules créatures qui peuvent être rencontrées sur Tanæphis. Les êtres humains sont présents presque partout sur le continent (en nombre plus ou moins important) et la petite table ci-contre vous permettra de déterminer aléatoirement (si vous n'avez pas assez d'imagination pour le déterminer vous-même) le type de rencontres que vous pourrez ensuite donner en pâture à vos joueurs avides.

Libre ensuite à vous de déterminer (aléatoirement ou pas) le type d'humain rencontré.

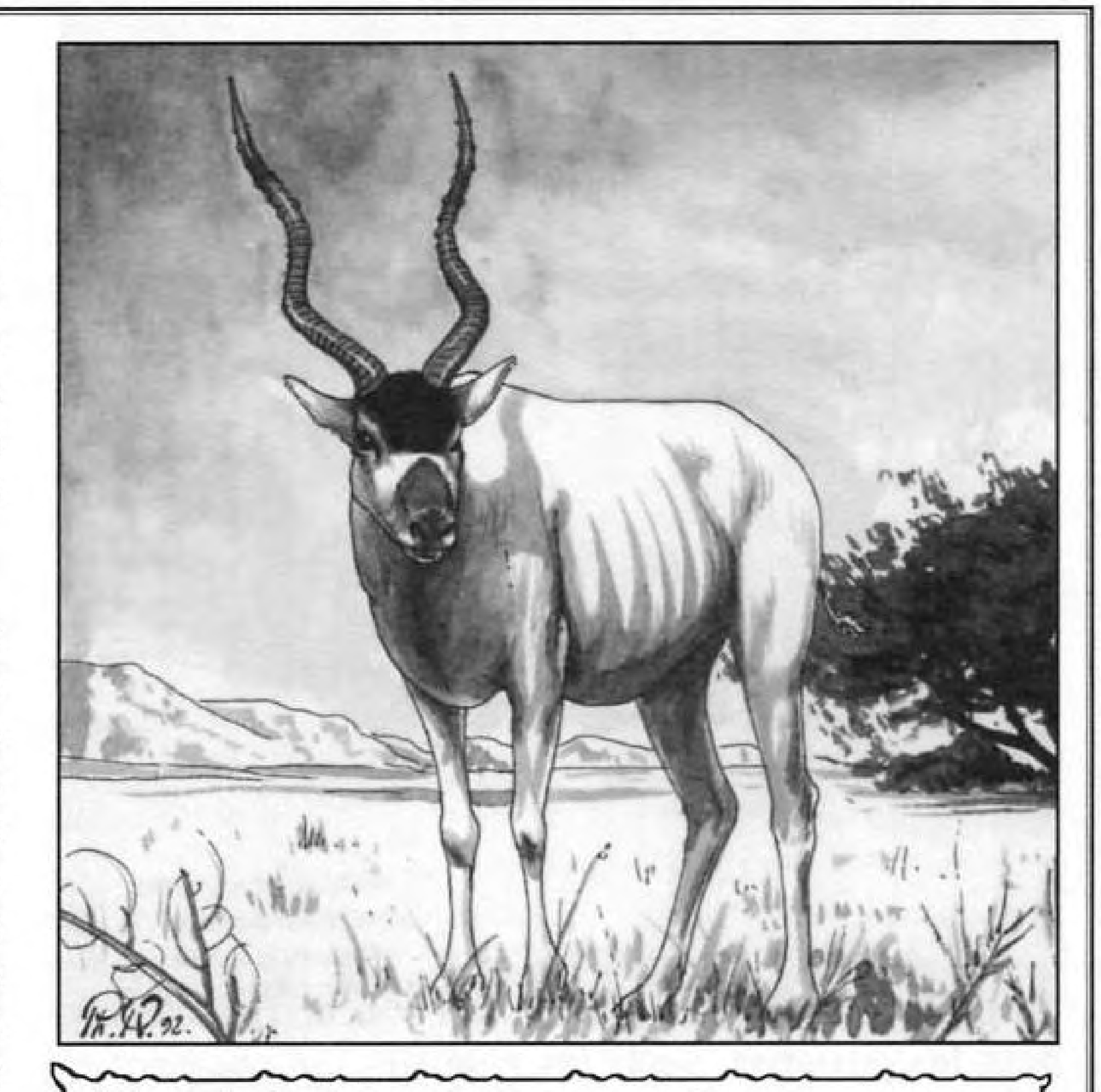
	Type de rencontre	
Zone	Humaine	Animale
1	01-15	16-00
2	01-10	11-00
3	01-20	21-00
4	01-15	16-00
5	01-30	31-00
6	01-40	41-00
7	01-50	51-00
8	01-40	41-00
9	01-30	31-00
10	01-25	26-00
11	01-20	21-00
12	01-15	16-00

Antilope

Description: Le terme antilope regroupe en fait un grand nombre d'espèces différentes et il n'est pas rare que chaque peuple ou chaque race ait une description différente du même animal. Le plus souvent, l'antilope est une petite créature de la taille d'un poulain. Elle est la plupart du temps armée de courtes cornes dont elle se sert uniquement pour défendre ses petits ou lorsqu'elle est attaquée.

Mode de vie et comportement: Les antilopes sont uniquement herbivores et vivent le plus souvent dans des endroits peu boisés. Elles peuvent ainsi voir leurs ennemis arriver de loin, car leur odorat n'est pas très développé. Elles sont la principale source de nourriture de nombreux carnassiers mais restent cependant très communes dans tout le centre du continent. Elles vivent par groupe d'une cinquantaine d'individus (plus dans le cas de petites antilopes et moins dans le cas de plus grands animaux). Les antilopes ne sont pas du tout solidaires les unes envers les autres et les carnassiers peuvent ainsi se nourrir sans prendre beaucoup de risque. Vous trouverez ci-dessous les caractéristiques de quatre types d'antilopes. Les petites pèsent moins de 20 kilogrammes, les grandes plus de 100 et les géantes plus de 500 (on atteint ainsi des créatures élancées comparables aux girafes et aux okapis terrestres).

Utilisation: Les antilopes ne sont élevées en captivité par aucun peuple. Les Sekekers, les habitants des plaines du centre et les Gadhars les chassent cependant, principalement pour leur viande, mais aussi pour leurs cornes et leur peau. Elles sont un gibier moins facile pour les êtres humains que pour les animaux parce qu'elles ont une plus grande faculté à les repérer. La viande d'antilope a un assez bon goût, bien qu'il soit conseillé de l'agrémenter d'une sauce assez relevée ou de la laisser mariner quelques jours. Un restaurant de Pôle est d'ailleurs spécialisé dans les plats conçus à partir de cette viande.



Il faut de tout pour faire un monde

Comme vous avez pu le lire dans le texte ci-contre, le terme antilope est utilisé pour décrire de nombreuses espèces différentes. Les statistiques ci-dessous sont des bases que vous devrez modifier selon l'apparence et le lieu de vie de la créature en question.

En suivant les quelques conseils ci-dessous, vous pourrez créer exactement la créature qui vous convient:

Spécificité	Effet(s)
Cornes aiguisées	Dommages +1
Grandes cornes	Dommages +1
Animal vivant près d'un cours d'eau	Nage +20%
Animal vivant en savane	Course +20%
Animal vivant en forêt	Discrétion +20%
Animal vivant en petit groupe	Repérage +20%
Animal de moins de 50kgs	Esquive +20%
Animal de plus de 200kgs	Esquive -10%

Caractéristiques

Petite antilope

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	10	17	15	12	8

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	15%
Esquive	25%
Acrobatie	30%
Course	40%
Discrétion	40%
Nage	10%
Repérage	30%
Points de vie	20
Dommages	D
Initiative	18
Armure	-

Antilope

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	11	17	15	12	8

Attaque brutale	15%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%
Acrobatie	30%
Course	40%
Discrétion	40%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	22
Dommages	D
Initiative	18
Armure	-

Grande antilope

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	17	15	12	8

Attaque brutale	20%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	30%
Course	45%
Discrétion	45%
Nage	25%
Repérage	35%
Points de vie	26
Dommages	D
Initiative	18
Armure	-

Antilope géante

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	15	17	15	12	8

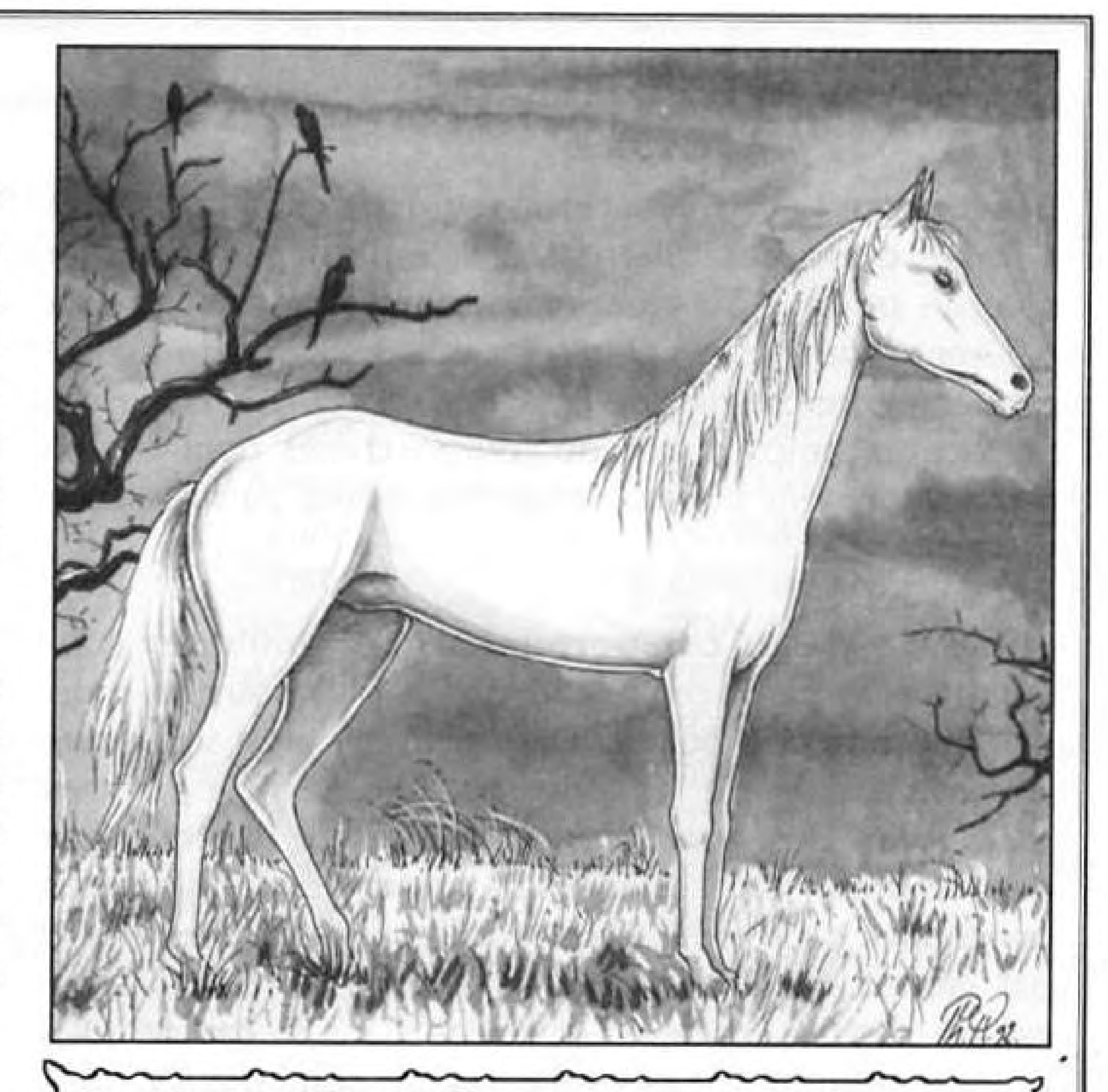
Attaque brutale	30%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	30%
Acrobatie	35%
Course	50%
Discrétion	45%
Nage	30%
Repérage	40%
Points de vie	30
Dommages	D
Initiative	18
Armure	-

Chevalume

Description: Ces animaux sont des chevaux très légers et graciles qui vivent un peu partout dans les plaines du centre mais qui sont très rares. Même les habitants de ces régions doutent de leur existence. On estime qu'il ne reste pas plus de 2000 individus. Leur pelage est totalement blanc et même légèrement lumineux lorsque le soleil se réfléchit dessus. C'est cette capacité à diffuser la lumière de cette façon qui en a fait un animal sacré dans certaines peuplades Gadhars.

Mode de vie et comportement: Les chevalumes sont principalement solitaires et ne se regroupent que durant la saison des amours. Les femelles élèvent leurs poulains pendant environ six mois puis les laissent partir. Une femelle met bas deux à trois petits à chaque fois. Les chevalumes ne sont pas du tout agressifs et ne se défendent qu'en fuyant. Ce sont les créatures terrestres les plus rapides de tout Tanæphis et aucun prédateur ne peut les rattraper. Seuls les animaux qui chassent en groupe ou à l'affût peuvent leur couper la route et les tuer. Le fait que ces animaux soient solitaires fait qu'il soit très rares que les carnivores de Tanæphis s'intéressent à eux. La nuit, les chevalumes dorment debout (comme tous les chevaux) et sont des proies faciles. Ils sont en effet terriblement stressés dès que le soleil disparaît.

Utilisation: Lorsque les elfes durent aller porter la guerre hors de leurs cités et de leurs forêts, ils créèrent de toute pièce une race d'équidé plus gracile et plus rapide que les lourds zogbashs utilisés par les orcs. Les scientifiques elfes utilisèrent tout leur savoir-faire pour concevoir un animal qui pouvait échapper à ces féroces montures. Evidemment, sa puissance physique était grandement réduite. La réponse des orcs fut l'utilisation des loups de Delinelle comme montures et lors d'une grande bataille non loin de Pôle la quasi-totalité des chevalumes furent dévorés par ces animaux. Aucun être humain n'a jamais réussi à en dresser un (très peu ont déjà réussi à en approcher un).



Les chevaux du soleil

Alors que la plupart des animaux préfèrent, lorsqu'il fait trop chaud, se cacher à l'ombre des arbres, les chevalumes, quant à eux, prennent un malin plaisir à se dorer au soleil comme le plus vulgaire des lézards. Il s'est avéré (après de nombreuses recherches faites par des scientifiques Derigions) que le métabolisme très spécial de ces animaux leur permettait d'augmenter la vitesse pure s'ils étaient suffisamment restés longtemps au soleil.

Ainsi, après au moins une heure d'ensoleillement maximal, on doit opérer les modifications suivantes des caractéristiques du chevalume:

Ensoleillement	Course	Rapidité
1 heure	+5%	-
2 heures	+10%	+1
3 heures	+20%	+1
4 heures	+30%	+2
5 heures et plus	+40%	+2

Caractéristiques

Poulain

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	11	17	17	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	15%
Acrobatie	20%
Course	40%
Discrétion	30%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	22
Dommages	E
Initiative	20
Armure	-

Jument

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	11	17	19	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	15%
Acrobatie	20%
Course	**50%**
Discrétion	30%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	22
Dommages	E
Initiative	22
Armure	-

Chevalume

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	12	17	20	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Course	**60%**
Discrétion	30%
Nage	20%
Repérage	30%
Points de vie	24
Dommages	E
Initiative	23
Armure	-

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	14	17	20	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	25%
Esquive	35%
Acrobatie	20%
Course	**75%**
Discrétion	30%
Nage	25%
Repérage	30%
Points de vie	28
Dommages	E
Initiative	23
Armure	-

Cracheur



Description: Les cracheurs sont de gros insectes d'environ cinquante centimètres de long et qui ressemblent à une grosse blatte. Ils sont de couleur sombre (noir ou marron) mais possèdent de longues zébrures ocres ou jaunes qui les différencient des autres insectes cavernicoles. Ils possèdent des glandes à acide dont ils se servent pour attaquer leurs ennemis et leurs proies.

Mode de vie et comportement: Les cracheurs vivent en groupes de plusieurs dizaines d'individus sauf les cracheurs géants qui sont la plupart du temps solitaires (en fait ils dévorent les autres cracheurs). Ces animaux sont immunisés à leur propre acide et peuvent ainsi chasser en groupe sans avoir à faire vraiment attention lors de l'utilisation de leur principal mode d'attaque. Pris séparément, un cracheur n'est pas dangereux mais lorsqu'ils sont nombreux, ils arrivent assez rapidement à dissoudre l'armure et les armes des êtres humains qu'ils attaquent. La petite table ci-dessous vous permettra de calculer rapidement les dommages causés par l'acide de ces animaux:

	Toucher	Dommages*
Jeune	10%	1d6-1
Cracheur	25%	1d6+2
Gros	50%	1d10
Géant	75%	3d10

*: Lorsque la valeur de toutes les attaques d'acide (dans un même tour) dépassent la valeur de l'armure (non -magique) du personnage attaqué, on estime que l'armure est entièrement détruite et ne protège donc plus dès le tour suivant.

Utilisation: Ces animaux servaient aux nains pour défendre les galeries inutilisées contre les attaques des orcs ou des autres habitants des cavernes. Ils n'étaient déjà à l'époque pas vraiment apprivoisés alors autant dire que de nos jours ils ont carrément un sale caractère. Personne n'a jamais réussi à en capturer un vivant mais il est de notoriété publique que certains égoûts de Pôle en sont infestés.

Les cracheuses de Pôle

Lorsque durant les mois critiques, Pôle est assiégé par nombre de pillards assoiffés de sang et de sexe, les habitants redoublent d'astuce pour faire face à de telles armées. Ils créent donc, petit à petit, des formes de défense originales et exotiques.

C'est Hector Drambert qui créa, en 1011, le premier cracheur de Pôle qui n'était ni plus ni moins qu'une grosse catapulte tirant des sacs remplis de cracheurs sur les assaillants. Mais la manipulation de tels sacs était dangereuses car au moindre choc, les cracheurs s'énervaient et produisaient leur acide bien avant le moment requis.

Trois ans plus tard, Hector créa une sorte d'appareil en verre en forme de grosse éprouvette dont il se servait pour faire cracher les animaux (un peu comme l'on récupère le venin des serpents). L'acide était ensuite collecté et placé dans un gros chaudron qui finissait la plupart du temps sur les rangs serrés des attaquants. Autant dire que ce secteur de Pôle est très rarement attaqué, même de nos jours.

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
4	4	10	10	8	8

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	10%
Acrobatie	10%
Course	5%
Discrétion	20%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	8
Dommages	B
Initiative	12
Armure	1

Cracheur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
5	5	10	10	8	8

Attaque brutale	10%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Acrobatie	10%
Course	15%
Discrétion	20%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	10
Dommages	B
Initiative	12
Armure	2

Gros cracheur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	6	10	10	8	8

Attaque brutale	10%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Acrobatie	10%
Course	15%
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	12
Dommages	B
Initiative	12
Armure	3

Cracheur géant

FO	EN	AG	RA	PE	VO
6	8	10	10	8	8

Attaque brutale	10%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Acrobatie	10%
Course	25%
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	16
Dommages	B
Initiative	12
Armure	4

Crapaud-Tempête

Description: Le crapaud-tempête ressemble, à l'âge adulte, à un énorme crapaud-boeuf de près d'un mètre de long. Il est de couleur noire ou marron foncé et se dissimule ainsi aisément dans les sous-bois rocailleux où il vit. On en trouve assez rarement mais dans toutes les régions tempérées de Tanæphis.

Mode de vie et comportement: Les crapauds-tempêtes vivent par groupe d'une dizaine d'individus (les trois-quarts sont des femelles. Ils sont carnivores et chassent à l'affût dans les arbres (ils préfèrent dévorer lapins et jeunes chevreuils, mais il leur arrive aussi de manger des reptiles ou d'autres batraciens). La femelle pond environ 150 œufs à l'écart des autres membres du groupe (en effet il n'est pas rare que les crapauds-tempêtes mangent les petits dès la naissance). Les petits, à la naissance, font près de 20cm de long et se nourrissent déjà de rongeurs et d'oisillons. Ils sont cependant très vulnérables et ont la fâcheuse habitude de s'entre-dévorer (on estime que sur une portée de 150 jeunes, à peine 3 ou 4 atteignent l'âge adulte). Les solitaires qui ne peuvent plus procréer restent à l'écart du groupe et deviennent des prédateurs voraces et coriaces. Il arrive même qu'ils attaquent des êtres humains ou des animaux domestiques (sauf les polacs qui ont vraiment trop mauvais goût). Les crapauds-tempêtes hibernent durant la moitié de l'année dans des cavernes qui remplissent préalablement de boue et de mousse pourrie (ce qui produit de la chaleur).

Utilisation: Ces animaux étaient utilisés par les nains pour détecter les intempéries (ouragan, tempête, neige, grêle) et les catastrophes naturelles (tremblement de terre, éruption volcanique, raz de marée) durant toute la durée de leur empire. De nos jours, les crapauds-tempêtes sont retournés à l'état sauvage et il ne reste guère plus que certains scientifiques Vorozions ou Batranobans qui les apprivoisent pour les utiliser de cette façon. Ils capturent plus souvent des jeunes car les individus adultes sont beaucoup trop méchants.



La fontaine aux crapauds

De nombreuses villes Derigions, de nombreux quartiers de Pôle et de nombreuses villes Vorozions (anciennement Derigions) possèdent un bassin en plein centre-ville contenant un ou plusieurs crapauds-tempêtes qui servent de baromètre à la population. Il est carrément mal vu de les importuner ou, pire encore, de les voler ou de les tuer. Lorsque les crapauds deviennent trop gros pour être nourris convenablement, ils sont escortés à l'extérieur de la ville et cet événement est souvent le prétexte à une fête qui dure quelquefois plusieurs jours.

Les crapauds sont nourris par les habitants et sont même, s'il on peut dire, apprivoisés. Il est cependant déconseillé de laisser traîner ses enfants près d'un tel bassin, les crapauds adultes ayant assez d'appétit pour dévorer un enfant (et même un adulte).

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	15	8	6	15	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	15%
Nage	25%
Repérage	40%
Points de vie	30
Dommages	E
Initiative	12
Armure	-

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	17	8	6	15	10

Attaque brutale	20%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	30%
Repérage	**50%**
Points de vie	34
Dommages	E
Initiative	12
Armure	-

Mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	17	8	6	15	10

Attaque brutale	35%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	30%
Repérage	**60%**
Points de vie	34
Dommages	E
Initiative	12
Armure	1

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
16	17	8	6	15	10

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	15%
Nage	30%
Repérage	**70%**
Points de vie	34
Dommages	F
Initiative	12
Armure	2

Guetteur

Description: Ce petit animal est une sorte de croisement (contre-nature) entre un lapin et un renard. Du lapin il possède la tête et la queue, du renard il possède le corps et surtout le comportement. La dentition du guetteur est donc adaptée au régime carnivore (un peu comme un chagar). Son pelage change au cours de l'année et passe de blanc l'hiver à ocre en automne. On rencontre des guetteurs dans toutes les régions tempérées et froides de Tanæphis.

Mode de vie et comportement: Le guetteur chasse à courre la plupart du temps et se nourrit de toutes sortes de petits mammifères (et dans certains cas d'oiseaux). Les guetteurs proches des villages viennent aussi la nuit attaquer les poulaillers et les clapiers. Ces animaux ont donc très mauvaise réputation vis-à-vis des fermiers de tout Tanæphis. Ces animaux vivent dans des terriers mais ne sont pas fouisseurs: Ils se contentent donc de voler les demeures des lapins et des lièvres qu'ils ont préalablement dévorés. Les guetteurs se reproduisent aussi souvent et aussi vite que les lapins et leurs portées comportent souvent trois à quatre petits. Les conditions de survie difficiles sur Tanæphis font que la population de guetteurs n'augmente pas énormément (surtout dans les régions où les fermiers organisent de grandes battues visant à les faire disparaître).

Utilisation: Les elfes utilisaient ces animaux pour détecter la présence d'ennemis dans leurs forêts et leurs champs. De nos jours, ces animaux sont retournés à l'état sauvage et sont la plaie des éleveurs de lapins et de poulets (ce sont en effet ces animaux qui constituent la principale source de nourriture des guetteurs). Certains chasseurs élèvent dès leur plus jeune âge des guetteurs et les utilisent dans leurs chasses, un peu à la façon d'un chien ou d'un furet. Lorsqu'ils sont apprivoisés, les guetteurs sont dociles et obéissants. Un guetteur adulte coûte environ 2 Cestes sur n'importe quel marché Derigion.



Sur la piste des guetteurs

La plupart des chasseurs de Tanæphis ne tuent pas les guetteurs puisque ces animaux sont de véritables espions aux ordres de ceux qui connaissent leur mode de vie et leur façon de chasser.

Il est en effet aisé d'éviter les gros carnivores lorsque les guetteurs fuient et de tuer à coups de flèches ou de carreaux les animaux qu'ils pourchassent. Il faut aussi se méfier des régions qui n'en contiennent pas: C'est le plus souvent le signe de la présence en grand nombre d'êtres humains (une armée en marche par exemple) ou la proximité de la tanière d'un monstre particulièrement dangereux.

On peut donc voir que, même lorsqu'ils ne sont pas apprivoisés, les guetteurs restent des alliés des êtres humains.

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	15	15	17	13

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Acrobatie	20%
Course	20%
Discrétion	25%
Nage	10%
Repérage	40%
Points de vie	16
Dommages	C
Initiative	15
Armure	-

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	17	15	17	13

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	35%
Acrobatie	25%
Course	20%
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	**50%**
Points de vie	16
Dommages	C
Initiative	15
Armure	-

Mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
8	8	17	15	19	13

Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	45%
Acrobatie	25%
Course	20%
Discrétion	30%
Nage	10%
Repérage	**65%**
Points de vie	16
Dommages	C
Initiative	15
Armure	-

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
9	9	17	15	19	13

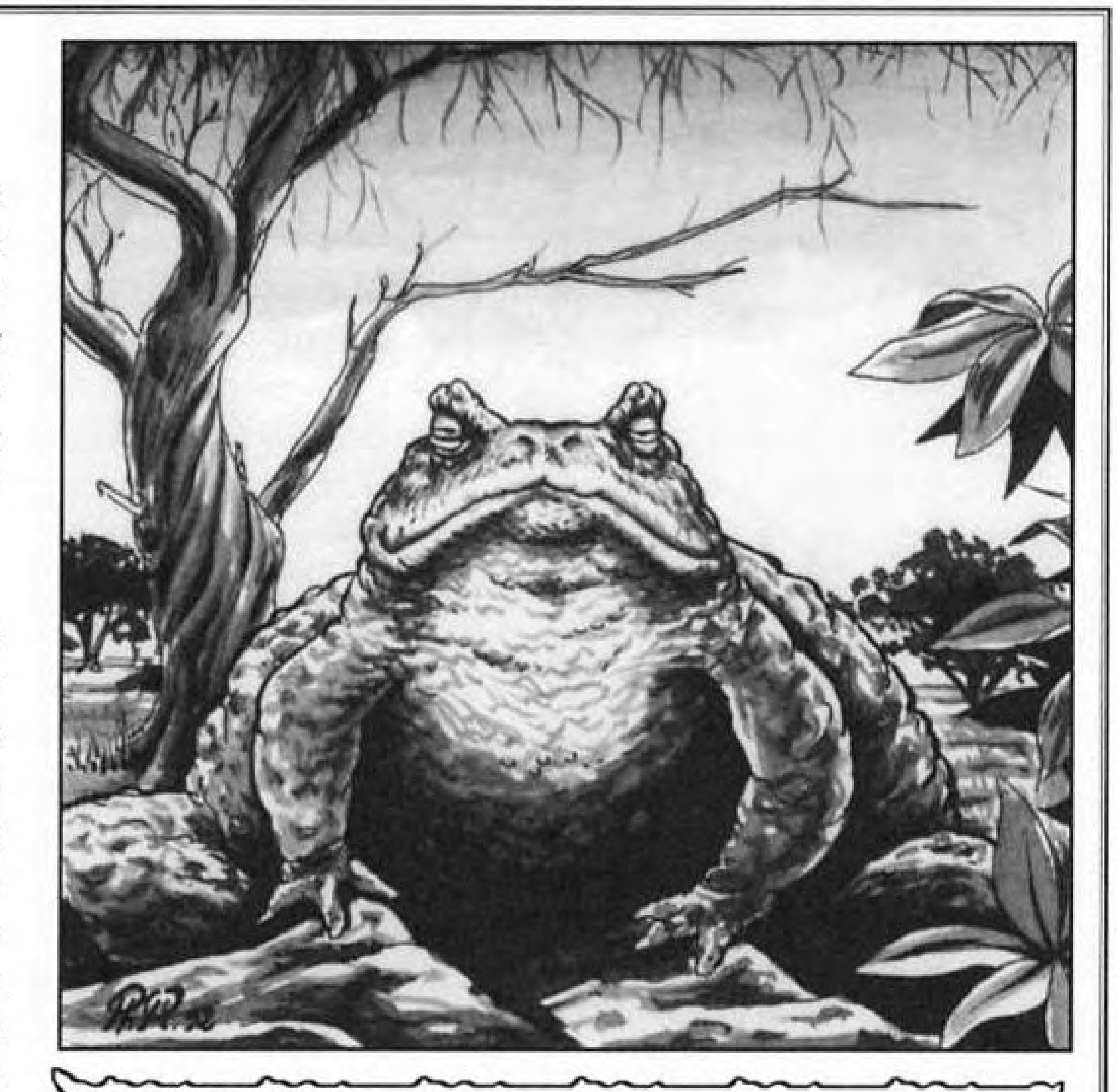
Attaque brutale	5%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	20%
Esquive	45%
Acrobatie	25%
Course	20%
Discrétion	40%
Nage	10%
Repérage	**65%**
Points de vie	18
Dommages	C
Initiative	15
Armure	-

Gronouille

Description: Cet animal ressemble à une grosse grenouille à cornes de taille imposante (souvent plus de 100 kilogrammes à l'âge adulte). Ces animaux se nourrissent d'insectes et, vu leur taille énorme, passent 90% du temps à chasser. Leur peau, couverte de grosses pustules ocres, est le plus souvent verte. Les yeux sont jaune vif et luisent dans le noir (effet "boite de nuit" garanti en pleine nuit).

Mode de vie et comportement: Les gronouilles sont des animaux insectivores qui passent le plus clair de leur temps à rester tout cons assis par terre, à attendre que des insectes passent à leur portée. Les gronouilles ne se reproduisent que lorsqu'elles sont jeunes et pondent environ 20 à 30 œufs à chaque ponte. Les jeunes naissent dans des cavernes et atteignent presque tous l'âge adulte (c'est ce qui fait que ces animaux envahissent peu à peu le territoire Vorozion). En fait, cet animal n'est pas dangereux en soi mais va, petit à petit, détruire l'équilibre écologique du continent et les Vorozions ont même fait appel à des scientifiques Derigions (des transfuges bien sûr) pour s'occuper du problème. La seule solution serait de réussir à convaincre les populations locales d'en manger mais le chemin est long avant de trouver une recette assez appétissante pour accommoder cette chair peu ragoûtante.

Utilisation: Les gronouilles étaient la principale source de nourriture des orcs. A l'origine cavernicoles, ces animaux sont remontés à la surface lorsque leur nombre fut trop important. Ce sont devenus de vrais parasites des collines de Delinelle (et, petit à petit, de tout l'empire Vorozion). Les anciennes cavernes orcs en sont infestées mais cela ne représente pas vraiment un danger important (sauf en cas de rencontre avec un solitaire de grande taille). La seule utilisation de ces animaux serait de les manger, mais leur chair étant encore moins succulente que celle du polac (à la limite on n'y croit pas), très peu d'êtres humains s'en contentent.



La recette de la gronouille farcie au polac

Tiens, ça faisait longtemps que l'on n'avait pas parlé de la chair si fade et si filandreuse du polac. Les paysans des régions où se reproduisent les gronouilles préparent quelquefois un plat bien étrange aux voyageurs de passage. Ils font cuire une grosse gronouille et la vident ensuite de tout ce qui peut sentir mauvais à l'intérieur (et dieu sait qu'il y a des choses qui puent à l'intérieur de ces gros batraciens) et remplissent la cavité ainsi formée de gros morceaux de polacs (le plus souvent des abats) et font cuire à nouveau le tout. Le résultat est un plat ignoble et immangeable. Les paysans indiquent ensuite aux voyageurs que c'est l'une des meilleures recettes de la région et contemplent les invités se régaler et éviter de vomir avant la fin du repas. Ceux qui résistent et restent polis sont ensuite accueillis en héros et invités à un nouveau repas... succulent.

Caractéristiques

Jeune

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	16	4	4	5	6

Attaque brutale	5%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	5%
Repérage	10%
Points de vie	32
Dommages	E
Initiative	2
Armure	-

Femelle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	18	4	4	5	6

Attaque brutale	15%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	20%
Points de vie	36
Dommages	E
Initiative	2
Armure	-

Gronouille

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	20	4	4	5	6

Attaque brutale	25%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	30%
Points de vie	40
Dommages	E
Initiative	2
Armure	-

Solitaire

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	22	4	4	5	6

Attaque brutale	35%
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	5%
Discrétion	10%
Nage	10%
Repérage	40%
Points de vie	44
Dommages	E
Initiative	2
Armure	-

Loup de Delinelle

Description: Les loups de Delinelle sont de gros canidés de la taille d'un poney. Ils sont féroces et relativement solitaires. Leur pelage noir et leurs yeux rouges sont synonymes de mort et de destruction pour tous les paysans de ces régions. Leur corps est beaucoup plus musculeux que celui des loups normaux puisqu'ils ont été créés à la base pour servir de montures.

Mode de vie et comportement: Les loups de Delinelle vivent en couple (éventuellement accompagnés de leurs petits qui les suivent jusqu'à l'âge de deux ans) et ont un instinct paternel et maternel très développé. La femelle donne naissance à deux ou trois petits tous les deux ans. Ils chassent à courre comme la plupart des canidés et se nourrissent de gros animaux herbivores sauvages ou domestiques. D'un naturel calme, ils ne migrent pas et se reproduisent avec une certaine difficulté (ce qui explique qu'on en trouve rarement autour des collines de Delinelle). Bien que peu nombreux, ces animaux ne sont pas en voie de disparition puisqu'ils sont presque les seuls animaux prédateurs de ces régions. Lorsqu'un des deux individus du couple est tué ou mort de vieillesse, l'autre devient un "solitaire" sanguinaire et dangereux. Il chasse alors plus pour le plaisir que pour se nourrir et se met à attaquer tout ce qui passe à sa portée, aussi et surtout des êtres humains (c'est même sa proie de prédilection si c'est un humain qui est responsable de la mort de son conjoint).

Utilisation: Les loups de Delinelle furent la réponse des orcs aux chevalumes créés par les elfes pour les détruire. Ce sont de grands loups dont ils se servaient comme montures. Ils sont plus méchants et surtout plus rapides que les zogbashs qui n'arrivaient plus à tenir tête aux montures elfiques. Notez bien que les orcs qui les utilisaient étaient tout de même de très petite taille et que les êtres humains ne peuvent faire de même. De toute façon, ces animaux sont très méchants et nul être humain n'a réussi à les apprivoiser (et ce n'est pas faute d'avoir essayé).



Les pillards de Delinelle

Il semble que les groupes d'Hysnatons ayant de nombreux traits rappelant les orcs réussissent à utiliser les loups de Delinelle lorsqu'ils attaquent les villages de la région. Les animaux ainsi chevauchés ne sont pas apprivoisés mais semblent accepter la proximité des humains pour augmenter leur potentiel offensif lorsque la faim les tenaille. Pour être accepté par les loups il faut au moins posséder trois traits caractéristiques de la race orc (sinon vous risquez de servir très vite de dîner aux loups affamés).

Les scientifiques Derigions estiment que la faim fait retrouver aux loups leurs anciennes allégeances et les incitent donc à trouver refuge auprès de leurs anciens maîtres depuis longtemps disparus. Les pillards hysnatons s'en sont aperçus bien plus vite que les têtes pensantes de Pôle.

Caractéristiques

	FO	EN	AG	RA	PE	VO
Jeune	17	14	11	13	13	11
Femelle	17	16	11	13	13	11
Mâle	19	16	11	13	13	11
Solitaire	19	16	11	15	13	11

	Jeune	Femelle	Mâle	Solitaire
Attaque brutale	20%	30%	45%	**55%**
Attaque normale	10%	10%	10%	10%
Attaque rapide	30%	30%	30%	35%
Esquive	25%	25%	25%	30%
Acrobatie	20%	20%	20%	20%
Course	25%	30%	30%	30%
Discrétion	25%	25%	25%	25%
Nage	25%	30%	30%	30%
Repérage	30%	40%	**50%**	**60%**
Points de vie	28	32	32	32
Dommages	G	G	G	G
Initiative	13	13	13	15
Armure	-	-	-	-
Prestige (à gagner)	1	1	2	2

Pégase

Description: Tout le monde connaît le pégase et je ne le décrirais que pour les incultes qui ont passé les dix dernières années sur la lune. Cet animal ressemble à un cheval mais est doté d'ailes d'oiseaux (avec des plumes!). Cependant, à la différence de nombreux autres, les ailes des pégases de Tanæphis sont de la même couleur que leur pelage (et pas d'un blanc immaculé comme dans vos livres sur les légendes antiques). Le pelage, justement, est presque toujours dans les tons clairs bien que certaines personnes aient observé des individus marron foncé ou noir.

Mode de vie et comportement: Les pégases sont relativement solitaires (puisque peu nombreux) et vivent plus comme des chevaux que comme des oiseaux. Ils utilisent leurs ailes uniquement pour échapper à leurs prédateurs. Ce mode de déplacement est d'ailleurs tellement rapide que le pégase n'a pratiquement aucun ennemi naturel. Heureusement, car une femelle pégase ne peut avoir que trois petits, répartis sur les 20 années où elle peut procréer. On imagine donc aisément que ces animaux soient rares et qu'ils soient très recherchés par les collectionneurs d'animaux de Pôle. Les individus âgés deviennent solitaires et grimpent de plus en plus haut dans les montagnes, finissant toujours par mourir de froid dans les hauteurs. Il semble en fait que l'âge fasse ressortir peu à peu leurs gènes d'oiseaux et que cela finisse toujours par les tuer. Un pégase peut tout de même vivre normalement jusqu'à trente ans.

Utilisation: Le pégase représente le dernier type de montures créé par les elfes pour leurs combats et leurs trajets rapides à longue distance. On peut voir à quel point ces êtres maniaient science et magie avec une maestria digne des plus grands généticiens terrestres. Malheureusement, leur race avait commencé à décliner bien avant la création de ces animaux et rien ne put contrecarrer les attaques des orcs qui finirent pas anéantir cette race par trop subtile (pour ce monde en tout cas). On imagine jusqu'où les elfes auraient pu aller avec encore quelques années de règne.



Les animaux les plus intelligents de Pôle

Bien que les pégases restent des animaux à part entière, on peut estimer, qu'à la différence des autres équidés du continent, ils sont relativement intelligents. On peut rapprocher leur intellect de celui des dauphins terrestres (ou de certains grands singes).

Cependant, il semble que cette intelligence, au lieu de les rapprocher des hommes, les éloignent toujours de plus en plus au cours des siècles.

Certains poètes Derigions pensent même que les elfes les plus puissants se sont transformés en pégases lorsque leur race était sur le point de s'éteindre et c'est ce qui expliquerait l'intelligence des pégases. Ces suppositions sont bien sûr totalement ridicules du point de vue scientifique. Mais la magie elle même ne l'est elle pas ?

Caractéristiques

jeune		Femelle		Adulte		Solitaire	
FO EN AG RA PE VO		FO EN AG RA PE VO		FO EN AG RA PE VO		FO EN AG RA PE VO	
21 15 15 12 11 15		21 15 17 12 11 15		21 15 17 12 11 17		23 15 17 12 11 17	
Attaque brutale	35%	Attaque brutale	35%	Attaque brutale	35%	Attaque brutale	40%
Attaque normale	15%	Attaque normale	15%	Attaque normale	15%	Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%	Attaque rapide	10%	Attaque rapide	10%	Attaque rapide	10%
Esquive	20%	Esquive	35%	Esquive	45%	Esquive	**55%**
Acrobatie	40%	Acrobatie	45%	Acrobatie	45%	Acrobatie	45%
Course	45%	Course	**55%**	Course	**55%**	Course	**55%**
Discrétion	15%	Discrétion	15%	Discrétion	15%	Discrétion	15%
Nage	15%	Nage	15%	Nage	15%	Nage	15%
Repérage	20%	Repérage	20%	Repérage	30%	Repérage	40%
Points de vie	30	Points de vie	30	Points de vie	30	Points de vie	30
Dommages	F	Dommages	F	Dommages	F	Dommages	F
Initiative	10	Initiative	10	Initiative	10	Initiative	10
Armure	-	Armure	-	Armure	-	Armure	-

Taupe géante



Description: Les taupes géantes sont des animaux fouisseurs de très grande taille. On mesure leur taille en mesurant le diamètre de leurs tunnels (par exemple, une taupe géante creuse des tunnels de 2 mètres de diamètre mais doit mesurer bien plus que cela en longueur). Leur pelage est le plus souvent noir bien que des individus ocres ou marrons aient déjà été observés. Elles disposent de grandes griffes aux pattes avant qui leurs servent à creuser et à se déplacer sur terre ainsi qu'à se défendre dans les rares cas où elles sont attaquées.

Mode de vie et comportement: Les taupes géantes passent 99% de leur temps sous terre et ne peuvent être observées en dehors que lorsque le terrain dans lequel elles se déplacent est inondé ou beaucoup trop dur (à cause de la sécheresse ou d'une couche de minéraux coriaces). Elles se nourrissent de racines et d'insectes qu'elles consomment en grande quantité (en fait, à l'instar des baleines terrestres dans les océans, elles filtrent la terre et en extraient les éléments nutritifs dont elles ont besoin). Leur mode de vie et de reproduction est très mal connu mais il semble que la femelle mette très peu de jeunes au monde puisque cette créature reste très rare (bien que présente sur tout Tanæphis, même dans les régions très chaudes ou très froides). Les plus gros individus peuvent, dans leurs déplacements, causer des dommages aux bâtiments en surface construits par les êtres humains.

Utilisation: Cet animal a été apprivoisé dans les temps anciens par les nains qui s'en servaient pour creuser les galeries de leurs domaines souterrains. Bien sûr, ces tunnels étaient ensuite soutenus par des colonnes de pierre et généralement pavés mais les gros travaux de terrassement étaient creusés par ces animaux. Aucun être humain n'a jamais réussi à dresser ces animaux, peut-être parce que de toute façon il n'y trouverait aucun intérêt (les humains ne sont pas encore assez habitués aux travaux souterrains pour transformer un tunnel de taupe en couloir solide et sain.

La taupe est les paysans

Les taupes géantes sont rares et c'est une bonne chose car elles sont la plaie des paysans de tout le continent. Même lorsqu'elles ne font pas ébouler maisons et édifices communs, les taupes géantes foutent un boxon général dans les cultures que les paysans tentent vainement de faire pousser. Les paysans ont tout essayé pour s'en débarrasser mais sans aucun succès pour l'instant. Ils sont dont condamnés à creuser de grandes fosses dans lesquelles les taupes peuvent tomber et faire le guet assez longtemps pour en surprendre une et la cribler de flèches.

Les taupes monstrueuses sont encore plus dangereuses, comme vous avez pu le lire dans les règles de base de Bloodlust (page 1 du livret 3), dans une nouvelle qui décrit le combat de Piorads porteurs d'armes contre une telle créature.

Caractéristiques

Petite (1m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	21	5	12	5	5

Attaque brutale	25%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	10%
Discrétion	5%
Nage	5%
Repérage	5%
Points de vie	42
Dommages	G
Initiative	14
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Moyenne (2m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	23	5	12	5	5

Attaque brutale	35%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	5%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	46
Dommages	G
Initiative	14
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Grande (3m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	25	5	12	5	5

Attaque brutale	45%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	40%
Discrétion	5%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	50
Dommages	G
Initiative	14
Armure	3
Prestige (à gagner)	4

Enorme (5m)

FO	EN	AG	RA	PE	VO
23	25	5	12	5	5

Attaque brutale	**60%**
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	50%
Discrétion	5%
Nage	10%
Repérage	5%
Points de vie	50
Dommages	G
Initiative	14
Armure	4
Prestige (à gagner)	4

Zogbash

Description: Ces gros animaux ressemblent à un croisement entre un sanglier et un phacochère. Du premier il garde la forme et le poil, du second il possède les mâchoires et le caractère de "cochon" (c'est le cas de le dire). Il est toujours assez sale puisqu'il se complaît dans les mares de boue où il se roule pour éviter d'être envahi par les parasites de toutes sortes. Son poil ainsi recouvert de boue séchée forme une armure qui le protège contre les attaques des quelques prédateurs qui peuvent être assez fous ou assez affamés pour faire de lui leur dîner.

Mode de vie et comportement: Les zogbashs vivent en groupes de dix à quinze individus, dont au moins trois grands mâles. On en trouve dans toutes les forêts tempérées du centre de Tanæphis ainsi que dans les parties boisées des collines de Delinelle (là où ils étaient élevés lorsque les orcs vivaient encore sur Tanæphis). Ils sont d'un tempérament très coléreux et il arrive qu'ils attaquent les êtres humains sans provocation (et surtout sans prévenir). La femelle met au monde cinq à six petits qui "volent" de leurs propres ailes dès l'âge de cinq mois. Les grands mâles qui ne peuvent plus procréer sont attaqués par les individus plus jeunes et dévorés sur place. Ces animaux sont omnivores mais consomment tout de même plus régulièrement des branches et de l'herbe. Un zogbash peut vivre environ vingt ans bien que leur mode de vie hyper-actif et violent ne leur permette pas souvent d'atteindre cet âge canonique.

Utilisation: Ces animaux étaient les premières montures utilisées par les orcs. Ils étaient à la base des animaux domestiques et sont retournés à la vie sauvage depuis la disparition totale des orcs. Vers la fin du règne des orcs, seuls les plus conservateurs se servaient encore de zogbashs, ces animaux étant largement surclassés par les nouvelles montures orcs, les loups de Delinelle et surtout par celles des elfes: Les chevalumes. Rares sont les humains qui réussissent encore à les élever.



Un sacré mauvais caractère

Alors que les loups de Delinelle gardent quelquefois un bon souvenir de leurs anciens maîtres, les orcs, les zogbashs restent des animaux coriaces au très mauvais caractère. Ils réagissent d'ailleurs particulièrement mal aux humains équipés d'armures métalliques (le bruit et le scintillement des plaques de métal doivent les déranger) et surtout aux hysnatons ayant des traits caractéristiques orcs. On ne sait si cela date du temps où les zogbashs étaient leurs montures mais on peut estimer qu'un tel personnage a 50% de chances de se faire attaquer par un grand mâle ou un groupe entier de ces animaux.

Certains zogbashs sont entraînés spécialement par les armées Vorozions pour lutter contre les unités de Scories Hysnatons (sans beaucoup de résultats pour l'instant).

Caractéristiques

Marcassin

FO	EN	AG	RA	PE	VO
20	17	8	8	6	10

Attaque brutale	**50%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	25%
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Points de vie	34
Dommages	F
Initiative	8
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Laie

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	17	8	8	6	10

Attaque brutale	**65%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	35%
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Points de vie	34
Dommages	G
Initiative	8
Armure	2
Prestige (à gagner)	1

Mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	19	8	8	6	10

Attaque brutale	**75%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**50%**
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Points de vie	38
Dommages	G
Initiative	8
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Grand mâle

FO	EN	AG	RA	PE	VO
22	19	8	10	6	10

Attaque brutale	**85%**
Attaque normale	5%
Attaque rapide	5%
Esquive	5%
Acrobatie	5%
Course	**60%**
Discrétion	5%
Nage	25%
Repérage	5%
Points de vie	38
Dommages	G
Initiative	10
Armure	2
Prestige (à gagner)	2

Les Sekekers

Peut-être qu'un jour nous pourrons vivre heureux dans un pays où les femmes seront les égales des hommes mais ce pays n'existe pas encore et notre seul moyen de survie reste de nous battre chaque jour, de détruire tous les édifices élevés pour nous combattre, de piller et de tuer tous ceux qui osent croiser notre chemin et nos regards.

Nous sommes une race guerrière et la seule façon de mourir pour une vraie Sekeker est d'emporter le plus d'ennemis avec elle dans la mort. Lorsque que moi-même j'irai rejoindre mes sœurs au royaume des morts ce sera avec mon épée ensanglantée à la main et le corps entaillé de maintes blessures. Je compte bien faire payer aux hommes tous les sévices qu'ils font subir aux femmes, celles-là mêmes qu'ils disent aimer.

Le seul amour que j'éprouve est ma passion immodérée pour le sang frais et mon amitié sans failles pour mes sœurs de guerre qui hurlent avec moi les chants de guerre de nos ancêtres, lorsque la bataille se termine et que tous enterrent leurs morts.

Les Sekekers sont un peuple uniquement composé de femmes. Elles sont barbares, sans pitié aussi bien pour leurs ennemis que pour leur gibier. Elles sont nomades et vivent dans toutes les plaines centrales de Tanæphis où elles combattent de façon subtile les armées régulières Vorozions et Derigions.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Sekeker ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est à dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple qui a réussi à survivre depuis de nombreuses années malgré leur comportement parfaitement antisocial, leur faible nombre et la haine qu'elles font naître dans le coeur de tous les hommes de Tanæphis.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Sekekers. Leur mode de vie est basé sur la violence et sur le combat ce qui ne simplifie pas leur survie.

- Deux types de troupes d'élite (les chrysalides et les tourbillons) ajouteront du piment à vos personnages et à vos batailles rangées. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes (quoique....).

- Enfin, la description de quelques personnages célèbres, vainqueurs de centaines de combats, puisque c'est ainsi qu'on devient célèbre chez les Sekekers.

Historique

325 Av Neinnes
La fondatrice des Sekekers était une prostituée Batranoban appelée Adéli. La condition des femmes, et encore plus des prostituées, n'est pas drôle dans la civilisation des Batranobans. On ne connait rien de la vie d'Adéli avant qu'elle ne devienne porteuse d'arme, mais le fait est qu'en elle brûlait une haine inextinguible du sexe masculin. Avec la puissance de son arme, pendant le siège de la ville par les Derigions, elle souleva une partie de la population féminine de Sharcot, et mena quelques centaines de femmes dans une révolution sanglante et sans lendemain. La population lapida la grande majorité des révoltées, et seules Adéli et une cinquantaine de ses plus fidèles amies réussirent à s'échapper au moment où les Derigions envahirent la ville. Elles se réfugièrent dans les plaines du centre, et fondèrent la première tribu des "Sekekers" (les "survivantes" en Batranoban). C'est Adéli qui imposa les deux principes fondamentaux que suivent toutes les tribus: le vol des enfants et le refus de toute relation sexuelle. Pendant les quelques dizaines d'années qui suivirent, la tribu initiale profita du chaos de la Guerre des Cendres pour effectuer de nombreux pillages.

245 Av Neinnes
En 80 années, le nombre des Sekekers a décuplé, et il n'a fait que croître jusqu'à nos jours. Les Sekekers étendent petit à petit leurs territoires et finissent par envahir toutes les plaines du centre.

820 Ap Neinnes
Les Sekekers remontent régulièrement vers Pôle pour piller et tuer avec les autres races primitives de Tanæphis lors des mois de la guerre de chaque année. Elles pénètrent, au fil de années, de plus en plus profondément dans les murs de l'immense cité qui commence, petit à petit, à plier sous les coups des pillards.

983 Ap Neinnes
Lors de l'attaque d'un quartier de Pôle, Marklavor la porteuse d'arme et ses cinq plus fidèles guerrières (porteuses d'armes elles aussi) réalisent, alors qu'une attaque Piorad fait diversion, une percée dans les rangs de l'armée Derigion et pénètrent très profondément dans les quartiers supérieurs de Pôle, massacrant plus de cent vingt personnes et volant sept bébés de sexe féminin. Elles établissent alors le record de pillage de Pôle (elles se sont rapprochées à moins de dix kilomètres de son centre). Ce record est encore valable de nos jours et représente le seuil à atteindre pour tous les pillards qui s'attaquent à la ville (et pas seulement les Sekekers).

1031 Ap Neinnes
Les Sekekers sont maintenant environ 5000 et malgré l'intervention de forces armées Derigions et Vorozions, elles continuent à piller les villes et villages des plaines du centre de Tanæphis.

Population et répartition géographique

Les sekekers sévissent dans les plaines du centre de Tanæphis. Elles ne vivent que de pillage, et sont donc peu nombreuses (pas plus de 5000) et éparpillées sur une immense surface.

Morphologie

Les rangs des Sekekers ne sont composés que de femmes. Elles refusent toute relation sexuelle (du moins avec des hommes) et ne se reproduisent donc pas, mais volent des bébés de sexe féminin qu'elles élèvent selon leurs coutumes. Leur morphologie est donc variable d'un arrivage de bébés à l'autre. A l'époque de Bloodlust, la majorité des enfants volés sont des Vorozions ou les filles des paysans anciennement Derigions qui peuplent la région.

Compétences particulières

Les Sekekers possèdent deux compétences qu'elles sont les seules à utiliser sur Tanæphis. Aucun personnage d'une autre race ne pourra les apprendre, tout du moins pas avant d'avoir passé un certain temps avec une Sekeker (au moins six mois) et d'être de sexe féminin bien entendu.

Artisanat Sekeker: Chirurgie primitive (Agilité)

Cette compétence permet au personnage qui la possède de pratiquer de petites opérations primitives dont les deux principaux buts sont la création des guerrières Sekekers (ablation des seins et infibulation) et l'avilissement des prisonniers (lobotomie, castration). Ces opérations sont évidemment réalisées sans anesthésie.
Réussite critique: L'opération est réussie et, fait exceptionnel, sans aucune douleur pour le patient.
Echec critique: Le personnage opéré est cruellement blessé par une fausse manoeuvre du chirurgien. Il subit 4d10 points de dommages (l'armure ne compte pas).

Connaissance Sekeker: Climat et précipitations (Volonté)

Etant un peuple nomade par excellence, les Sekekers ont développé un type de connaissance très spécial qui leur permet de ne jamais se retrouver à l'extérieur en cas d'intempéries. La météorologie et les saisons n'ont pas de secrets pour elles. Un jet de dé est nécessaire par jour de prévision (les Sekekers ne peuvent prévoir le temps qu'une journée à l'avance et encore, seulement en cas de jet réussi).
Réussite critique: Le personnage est particulièrement doué et prévoit le temps pour la semaine à venir sans aucun risque d'échec. Il ne prévoira évidemment pas les intempéries causées par des moyens magiques.

Echec critique: Le personnage se vautre complètement et obtient des résultats totalement faux (il risque de se retrouver mouillé, gelé ou enneigé en moins de temps qu'il n'en faut pour le dire).

Equipement

Un personnage-joueur Sekeker sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne).

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Aucun	Fronde	Fronde	Arc
Armure	Aucune	Cuir	Cuir	Cuir clouté
Monture	Aucune	Aucune	Cheval	Cheval
Monnaie	Aucune	1d6 Rams	1d6 Thams	1d6 Cestes

Les armes tribales des Sekekers sont l'arc, la fronde, l'épée courte et l'épieu. Les guerrières Sekekers portent des armures de cuir (clouté ou non) et montent quelquefois des chevaux.

Mode de vie

Depuis l'époque d'Adéli, les tribus et les rites se sont diversifiés. L'économie des Sekekers, si on peut employer ce terme, est uniquement fondée sur le pillage. Pour trouver de nouveaux villages à exploiter et pour ne pas détruire totalement ceux existants (encore que ce ne soit pas le credo de toutes les tribus) pour qu'ils puissent être de nouveau pillés quelques années plus tard, les Sekekers sont obligées de parcourir d'énormes distances à pied ou à cheval. Elles n'ont donc aucun bien matériel qui ne puisse être rapidement transporté. Pendant les pillages, les vieilles restent avec les enfants et s'occupent du camp. Les Sekekers, après tout d'origine Batranoban, utilisent régulièrement les épices. Les tribus ont souvent un (une) chef, coopté par les guerrières, ou ayant vaincu le chef précédent en duel.

Education des enfants

L'éducation des petites filles et les rites de passage à l'âge adulte diffèrent selon les tribus. Cependant, l'immense majorité des Sekekers sont infibulées et subissent une ablation des seins dès la puberté. La nouvelle que vous pourrez lire en page 1 du livret 2 des règles de base de Bloodlust vous expliquera mieux que n'importe quelle description la façon dont sont éduquées les enfants Sekekers.

Il est donc logique, après cela, que les membres de cette race soient très cruels et très violents. Les petites filles les plus mignonnes ne sont pas opérées et sont entraînées dans les rangs des troupes d'élite Chrysalides de chaque tribu.

Le rôle des hommes

Il peut leur arriver de capturer des esclaves masculins, qu'elles ne gardent jamais longtemps vivants, et qu'elles droguent ou lobotomisent pour s'en servir en première ligne pendant les combats (les rares batailles rangées qu'elles doivent livrer contre les armées régulières Vorozions et Derigions). Lorsqu'elles capturent un mâle particulièrement bon combattant, il se peut qu'elles s'en servent comme mercenaire pendant une courte période, mais elles l'exécuteront toujours après la fin de son contrat, ne serait-ce que pour ne pas avoir à le payer.

Organisation politique

Le chef "politique" est aussi et surtout chef de guerre. Les anciennes de la tribu sont pour la plupart des conseillères de ce chef et ajoutent une dose de sagesse à la relative impulsivité des jeunes guerrières qui, sans cela, passeraient leur temps à tuer et à piller sans but précis. Malgré tout, le but d'une tribu de Sekeker est de survivre et, vu le faible nombre d'individus qui la composent, la tribu doit, la plupart du temps, être la plus discrète possible. Il arrive même que le chef passe des accords avec des villages qu'elle promet de ne pas piller en échange de revenus réguliers. Le système fonctionne assez mal car ce sont souvent les villageois qui rompent leur partie du contrat et dénoncent les Sekekers aux autorités du coin (Derigions et/ou Vorozions). L'autre notion de politique dont s'occupent les Sekekers est le partage des richesses des plaines dans lesquelles elles vivent. Chaque forêt, chaque rivière et surtout chaque village appartient à une tribu particulière, et gare à celles qui empiéteraient sur une partie du territoire d'une autre tribu (le résultat final est le plus souvent une guerre aussi rapide que meurtrière si les diplomates des deux tribus n'arrivent pas à trouver un accord ou si les jeunes guerrières sont trop impétueuses).

Organisation militaire

Les chefs de guerre Sekekers sont aussi le plus souvent les chefs de tribu même si les anciennes les secondent le mieux possible (et pondèrent le plus souvent leurs instincts nihilistes). Les chrysalides ont beau former des troupes d'élite importantes, elles ne peuvent pas devenir chefs de guerre (l'apparence d'un chef doit être le plus horrifique possible). Les troupes de base des armées Sekekers sont constituées de "polacs humains", castrés, lobotomisés et drogués et qui servent d'écrans lors des quelques batailles rangées auxquelles les tribus Sekekers peuvent être confrontées. Trop peu nombreuses pour lutter à armes égales avec les armées Vorozions, elles privilégient les tactiques de guérilla et en particulier celle du "hit and run" qui consiste à attaquer les points faibles des ennemis (villages isolés, convois de marchandises) et à ensuite fuir le plus vite possible pour frapper à un autre endroit (le plus éloigné possible du précédent).

Pour ce faire, les tribus Sekekers sont totalement nomades et ne restent jamais plus d'une semaine au même endroit (et encore!).

Langage

Les Sekekers utilisent une langue parlée qui se rapproche du Batranoban mais ne disposent pas d'une forme quelconque d'écriture. Cette langue est assez primitive et basée principalement sur le vocabulaire utilisé par les guerrières en combat. Les plus érudites d'entre elles utilisent, pour les discours plus officiels et plus recherchés, le Batranoban ou le Derigion. Lorsqu'elles tentent de faire preuve de diplomatie, elles s'expriment à l'aide d'un argot proche de celui utilisé dans la région où elles vivent. Puisque les femmes qui les composent ont des origines variées, les tribus Sekekers possèdent toujours des interprètes qui parlent les principales langues de Tanæphis. On considérera donc que tout personnage voulant discuter avec des Sekekers aura 75% de chances d'être compris (et ce quelle que soit sa nationalité), ce qui ne voudra pas dire qu'il sera écouté (notez la nuance).

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les Sekekers reconnaissent les porteurs d'armes comme l'élite de leur peuple s'ils sont, bien entendu, Sekekers. Dans le cas contraire, ils sont considérés comme des ennemis bien qu'un porteur de sexe féminin puisse se voir proposer un marché: être tuée ou subir l'horrible transformation qui fera d'elle une vraie guerrière; une Sekeker. C'est surtout pour cette raison que les porteurs d'armes sont relativement fréquents dans les tribus de ce type (un marché comme celui-là, ça ne se refuse pas!).

Les guildes

Les Sekekers n'ont que très peu de contacts avec les guildes qui sont plus particulièrement conçues pour des individus beaucoup moins antisociaux que les membres de cette race. Etudions tout de même les réactions des diverses guildes vis-à-vis des Sekekers.

Guilde des mercenaires: Cette guilde emploie régulièrement nos soeurs lorsque les mâles qui la composent normalement ne sont pas assez courageux ou efficaces pour réaliser le travail qu'on leur propose. Nos soeurs haïssent le travail aux côtés d'individus de sexe masculin mais les sommes versées en cas de réussite font rapidement oublier ces quelques désagréments.

Guilde des navigateurs: Nos soeurs ne sont que rarement attirées par l'eau et les frêles esquifs qui y naviguent. Lorsqu'elles se décident à naviguer, c'est pour former des groupes de pirates sanguinaires, ce qui a très peu de rapport avec cette guilde (ou plutôt ce qui symbolise pour eux la mauvaise utilisation de l'eau et des bateaux).

Guilde des marchands: Les marchands itinérants sont des proies faciles et cette guilde entretient de très mauvaises relations avec nous. Mais autant vous dire que cela reste le cadet de nos soucis.

Guilde des coursiers: Les coursiers qui s'aventurent dans nos territoires sont chassés comme le gibier humain qu'ils sont et nous avons donc de très mauvaises relations avec cette guilde. Nous n'utilisons jamais les services de cet organisme car nous nous chargeons de transporter les messages importants.

Guilde des écrivains: Très peu de Sekekers savent lire mais elles n'en ressentent pas non plus le besoin. Cette guilde principalement citadine n'a pas de rapports avec les Sekekers.

Guilde des cartographes: Les cartographes sont ceux qui planifient les régions où nous vivons, et facilitent donc les chasses organisées par les armées Derigions et Vorozions. Tant que nos régions seront encore vierges, nous pourrons y survivre. Nous devons donc tuer sans aucune forme de procès tous les membres de cette guilde rencontrés sur nos territoires.

Guilde des mercenaires de Pôle: Cette guilde n'a pas confiance en nous et n'engage que très rarement des Sekekers pour la défense de Pôle, et dans les rares cas où elle le fait, c'est le plus souvent pour des attaques suicides que les hommes refusent.

Guilde des épiciers: Les marchands d'épices sont les rares hommes que nous supportons, pour la simple raison que nous avons besoin des épices qu'ils transportent et qu'ils vendent. Il arrive que des épiciers soient tués ou rackettés sur nos territoires, mais c'est souvent à cause de Sekekers particulièrement extrémistes.

Guilde des voyageurs: Les voyageurs n'ont rien à faire sur nos territoires et doivent être éliminés lorsqu'ils sont rencontrés, surtout parce qu'il est assez difficile de faire la différence entre un voyageur et un cartographe.

Guilde des courtisans: L'utilisation du sexe dans le commerce est un concept que nous refusons en bloc. La soi-disant beauté des femmes qui y travaillent est une insulte au peuple Sekeker et aux Chrysalides qui sont nos troupes d'élite. Quant aux hommes qui en font partie, ce ne sont que des objets sexuels que nous détruisons puisque nous pouvons aisément nous en passer.

Les autres races

Les Sekekers sont racistes par habitude et détestent la plupart des autres peuples de Tanæphis. Quelques anciennes, qui pondèrent les instincts extrémistes et meurtriers des membres plus jeunes de la tribu ont cependant des avis un peu plus tolérants sur la question. C'est une de ces anciennes qui nous explique donc leurs sentiments envers les autres races.



Chrysalide

Les Alwegs: Toutes les Alwegs de sexe féminin devraient rejoindre nos rangs (elles y seraient beaucoup plus heureuses que rejetées de tous et de toutes). Les hommes doivent être considérés comme ceux des autres races: des êtres à éliminer.

Les Batranobans: Ces individus sont les plus abjects qui peuplent Tanæphis et doivent être éliminés chaque fois que l'on en a la possibilité, sauf s'ils font partie de la guilde des épiciers. Les femmes Batranobans vivent un enfer et doivent, si elles veulent vivre libres, nous rejoindre le plus rapidement possible.

Les Derigions: Tous les Derigions (hommes et femmes) doivent être éliminés car ils utilisent le sexe comme un loisir alors que c'est uniquement une perversion née du cerveau malade de quelques hommes obsédés. C'est une race sur le déclin que nous nous chargerons de détruire entièrement.

Les Gadhars: Les hommes à la peau sombre sont de vaillants guerriers mais doivent néanmoins être éliminés. Lorsque nous les combattons, c'est toujours avec plaisir car nous trouvons alors des adversaires à notre mesure.

Les Hysnatons: Les hysnatons ne sont pas une vraie race. Les hommes doivent donc être éliminés et les femmes doivent nous rejoindre pour ne plus être maltraitées à cause de leurs différences physiques.

Les Piorads: Ces êtres barbares et idiots traitent leurs femmes de la plus horrible des manières et sont des obsédés sexuels. Ils doivent être éliminés lorsqu'ils sont rencontrés, sauf lors des combats autour de Pôle où ils ont la fabuleuse capacité d'attirer à eux toutes les forces ennemies en présence (laissant alors nos guerrières libres de leurs mouvements).

Les Thunks: Les Thunks sont une race semble-t-il courageuse et qui traite les femmes tout à fait correctement. Ils vivent très loin dans le nord et nous n'avons malheureusement aucun contact avec eux.

Les Vorozions: Ce nouvel empire ne sera pas plus viable que celui des Derigions et il est de notre devoir de libérer toutes les femmes qui y vivent des jougs de leurs maris et de leurs chefs. Une femme doit vivre libre. Un homme doit mourir.

Le prestige

L'apparence horrifique des guerrières Sekekers est le principal symbole du prestige qu'elles possèdent. Les blessures mal cicatrisées et la défiguration pure et simple sont monnaie courante et il arrive même que les guerrières les plus fanatiques se crèvent des yeux ou se coupent des doigts (ce qui, à part augmenter encore leur look hideux, les gêne quelque peu lors des combats: Perte de la notion de profondeur et malus aux jets dépendants de la Perception pour les borgnes, etc...).

Toutes ces petites opérations visant à charcuter leur corps de femme sont bien entendu réalisées sans anesthésie (sinon où serait le prestige ?). Les cicatrices causées en combat (et uniquement dans ce cas) sont aussi très recherchées mais n'ont pas de signification particulière comme chez les Thunks.

En plus du prestige gagné selon les règles du jeu page 25 du livret 1, un personnage peut voir cette caractéristique varier selon le barème suivant (qui n'est nullement exhaustif):

Evénement	Prestige
Subir les opérations de base (ablation des seins, infibulation)	+2
Etre (ou avoir été) Chrysalide	+10
Etre (ou avoir été) Tourbillon	+5
Séquelle (cicatrice) à la tête**	+8*
Séquelle (cicatrice) au torse	+6*
Séquelle (cicatrice) au bras	+4*
Séquelle (cicatrice) à l'abdomen ou à la jambe	+2*
Bras coupé lors d'un combat	+8

*: Voir à ce sujet les modifications de règles page 58 de l'extension "Flocons de sang".
**: Cela comprend le plus souvent la perte d'un œil ou d'une partie du visage.

Le commerce

Les Sekekers ne pratiquent pas le commerce à proprement parler et ne daignent échanger des produits ou des services qu'avec la guilde des mercenaires et celle des épiciers. Elles excellent cependant dans le pillage et le racket qui peuvent être, en cherchant bien, une certaine forme de commerce (mais qui avantagent très peu l'autre partie il est vrai).

Les armées

Spécialisées dans le combat d'embuscade et de "hit and run", les Sekekers n'ont pas de forces armées très importantes. Elles utilisent par contre tout le potentiel de leur tribu, car seules les femmes âgées de plus de 60 ans et les enfants de moins de 6 ans restent à l'écart (ce qui fait que 90% des membres d'une tribu Sekeker sont potentiellement des combattantes, plus ou moins efficaces il est vrai).

Boucliers: Ces unités de bœufs humains (castrés, drogués et lobotomisés) n'ont pour seul intérêt que de cacher à la vue des ennemis les mouvements des unités Sekekers très peu nombreuses. Ils combattent aussi dans un semi-coma qui les rend dociles mais parfaitement inefficaces.

EF	PU	MO	IN
100	40	Milice	-5
Armement	Epée courte		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Déroute impossible, Réorganisation impossible		

Filles de sang: Ces unités regroupent toutes les petites filles de six ans au minimum qui ne sont pas encore opérées (elles sont donc toutes pré-pubères). Elles ont un très faible potentiel offensif mais excellent dans le harcèlement à l'aide d'armes à distance.

EF	PU	MO	IN
25	10	Milice	+1
Armement	Fronde, Poignard		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Bonus de soutien: +3		

Initiées: Composées de jeunes guerrières fraîchement opérées, les initiées feront tout pour prouver à leur tribu qu'elles sont les plus fortes et qu'elles savent se battre comme de vraies Sekekers.

EF	PU	MO	IN
25	40	Normal	+3
Armement	Fronde, Epieu		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Bonus de soutien: +4		

Guerrières: Ces unités sont standards dans les armées Sekekers et forment normalement 90% des effectifs féminins d'une telle armée.

EF	PU	MO	IN
50	75	Vétéran	+1
Armement	Epieu		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	-		

Anciennes: Ces unités regroupent toutes les Sekekers trop vieilles pour faire partie des guerrières et pas assez âgées pour rester auprès des enfants lors des batailles rangées. Leur potentiel offensif est souvent assez faible car leur expérience n'arrive pas à contrecarrer leurs déficiences physiques.

EF	PU	MO	IN
50	60	Vétéran	-1
Armement	Epieu		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	-		

Chrysalides: Uniquement formées des plus valeureuses et jolies Sekekers de chaque tribu (elles ne sont pas opérées), ces unités forment l'élite de cette race. Elles sont aussi (et même plus) folles que les consœurs en combat et leur "look" angélique a un effet désastreux sur le moral des troupes ennemies qu'elles rencontrent.

EF	PU	MO	IN
25	80	Elite	+2
Armement	Epée (x2)		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	Contre des unités de moral Milice ou Normaux, désorganise son adversaire après une heure de combat et pour toute la journée (pas de ralliement).		

Tourbillons: Ces Sekekers parfaitement entraînées à l'usage de deux armes en même temps sont de vraies tempêtes d'acier et de sang (lorsqu'elles sont en contact avec des unités ennemies). Elles sont cependant souvent trop peu nombreuses pour être d'une quelconque utilité dans une bataille rangée.

EF	PU	MO	IN
25	100	Elite	+2
Armement	Epée (x2)		
Armure	Cuir clouté		
Monture	-		
Note	Première heure de combat: PU+25 IN+2		

Armée Sekeker (2 à 3 tribus)

Effectif total: 550.
Puissance totale (base): 715.
Initiative de l'armée (sans le général): +1.

Unité	*EF*	*PU*	*MO*	*IN*	*Note(s)*
Boucliers	100	40	Milice	-5	Moral spécial
Boucliers	100	40	Milice	-5	Moral spécial
Filles de sang	25	10	Milice	+1	S(+3)
Initiées	25	40	Normal	+3	S(+4)
Initiées	25	40	Normal	+3	S(+4)
Guerrières	50	75	Vétéran	+1	-
Guerrières	50	75	Vétéran	+1	-
Guerrières	50	75	Vétéran	+1	-
Anciennes	50	60	Vétéran	-1	-
Chrysalides	25	80	Elite	+2	Désorg.
Chrysalides	25	80	Elite	+2	Désorg.
Tourbillons	25	100	Elite	+2	C(+2/+25)

Création d'un personnage Sekeker

Caractéristiques

Force (FO)	10
Endurance (EN)	8
Agilité (AG)	14
Rapidité (RA)	12
Perception (PE)	10
Volonté (VO)	10
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	5%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	15%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	15%
Equitation	10%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	6
Richesse	3
Sexe	2
Violence	7
Réputation	5
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	18	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	**60%**
Attaque rapide	30%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	**70%**
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	**70%**
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	8

Guerrière

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	8	14	12	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	20%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	10%
Discrétion	20%
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	5%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	16
Prestige	1
Epieu	
Option	AN
Toucher	20%
Initiative	14
Dommages	F
Armure de cuir	
Protection	3

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	12	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	15%
Esquive	15%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	35%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	35%
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	1
Epieu	
Option	AN
Toucher	35%
Initiative	14
Dommages	F
Armure de cuir	
Protection	3

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	45%
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	6
Epieu	
Option	AN
Toucher	45%
Initiative	15
Dommages	F
Armure de cuir	
Protection	3

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	16	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	**50%**
Attaque rapide	25%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	**55%**
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	**55%**
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	13
Epieu	
Option	AN
Toucher	45%
Initiative	15
Dommages	F
Armure de cuir	
Protection	3



Tourbillon

Chrysalides

Description: Les Chrysalides sont des unités d'élite Sekekers composées uniquement de jeunes filles très belles qui grâce à cela ne subissent pas les mutilations physiques qui enlaidissent volontairement leurs traits. Il faut noter que les Chrysalides sont infibulées tout comme les autres Sekekers (puisque cela ne se voit pas, tout du moins à une certaine distance).

Origine: Depuis leur création, vers les années 325 Av. Neinnes, les Sekekers ont toujours apprécié frapper les hommes là où cela leur fait le plus de mal et ont donc toujours cherché à conserver la beauté physique de leurs consoeurs les plus appétissantes sexuellement.

Race: Les Chrysalides sont obligatoirement Sekekers, bien que n'importe quelle guerrière puisse devenir Sekeker si elle le désire et si elle en est digne. Les épreuves permettant de savoir si elle en est digne ou pas dépendent de chaque tribu.

Organisation militaire: Les Chrysalides sont utilisées dans les tribus Sekekers en petites unités de 25 guerrières. Ces groupes de combat sont très mobiles et pratiquent le harcèlement des grosses unités adverses.

Equipement: Les Chrysalides sont armées de deux épées courtes et effilées qu'elles façonnent elles mêmes à l'aide d'os ou de cornes d'animaux. Ces armes sont assez fragiles (Solidité: 10) mais sont de toute façon changées après chaque grande bataille. Leur armure de cuir est soigneusement ouvragée pour laisser apparaître leurs plus beaux atours (ces armures ne protègent que de 2 points).

Caractéristiques et compétences requises: Un personnage-joueur souhaitant devenir Chrysalide devra posséder les caractéristiques et compétences suivantes: Agilité: 16, Rapidité: 14, Attaque normale: 50%, Discrétion: 60%, Acrobatie: 60%.

Prestige: Etre Chrysalide rapporte 10 points de prestige. Ce bonus reste valable même si la Sekeker quitte son unité d'élite.

Bonus: Les Chrysalides sont très habituées à combattre avec deux armes et utilisent l'épée de la main gauche pour parer. Elles voient leur compétence de parade augmenter de 25% lors d'une telle option de combat. De plus, cette parade est considérée comme celle d'un bouclier pour ce qui est des attaques multiples (-0%/-25% au lieu de -25%/-50%).

Caractéristiques

Chrysalide

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	45%
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	16
Epée courte (Droite)	
Option	AN
Toucher	45%
Initiative	15
Dommages	F
Epée courte (Gauche)	
Option	PR
Toucher	40%
Dommages	F
Armure de cuir	
Protection	2

La caravane sanglante

Lorsque les Chrysalides ne s'entraînent pas à combattre ou ne sont pas en marche pour attaquer une ville ou un village, elles se regroupent dans des coins reculés des plaines centrales pour se reposer et panser leurs blessures. Elles se relaient aussi pour faire vivre une des légendes horrifiques de ces régions.

En effet, les vieillards racontent que lorsque les mois de guerre sont depuis longtemps passés et que le temps est au repos et aux loisirs, des caravanes composées de membres de la guilde des Courtisans passent de villages en villages pour initier les jeunes gens à l'amour. Les caravanes sont toujours attendues avec beaucoup d'appréhension car tous savent que parmi celles-ci se cachent un piège mortel que auquel nul ne peut échapper.

Les Chrysalides prennent d'assaut une caravane de la guilde, tuent tous les hommes qui en font partie et recrutent ou éliminent les femmes. Elles prennent ensuite les vêtements de toutes les filles et partent sur les routes pour "initier" les jeunes hommes. Elles pénètrent dans les villages par la grande porte, affichent leurs tarifs et montrent à tous ceux qui veulent venir goûter aux plaisirs de la chair leurs appâts. C'est lorsque la fête bat son plein et que les jeunes hommes veulent enfin consommer ce qui leur est promis que les Chrysalides attaquent. Elles se battent sans armure et, grâce à l'effet de surprise massacrent la totalité des jeunes mâles avant de disparaître dans la nuit. Ces attaques n'ont uniquement pour but que de dégoûter les hommes de l'amour (autant dire qu'elles n'y parviennent pas) et aussi (surtout), à s'amuser lorsque les guerres se font rares.

La guilde des Courtisans a porté plainte de nombreuses fois aux gouvernements Derigions et Vorozions mais ces derniers ne pouvant déjà pas assurer la sécurité de leurs propres convois de ravitaillement ne peuvent se permettre de défendre militairement les caravanes de la guilde. Cette dernière fait donc souvent appel à la guilde des mercenaires, surtout pendant les mois "à risques".

Tourbillons

Description: Les Tourbillons sont un troupe d'élite Sekeker dont le but est de frapper l'armée adverse de plein fouet, avec une rage meurtrière que ne renieraient pas les pires gladiateurs Derigions. La durée de vie d'un Tourbillon est très souvent limitée à une seule bataille et les membres de ces unités s'entraînent et ne vivent que pour leur premier combat. Leur principale tactique de combat reste la charge (à pied) qui les conduit rapidement là où le sang coule, à leur plus grande joie bien entendu.

Origine: Lorsque les Sekekers se mirent à combattre les armées régulières Vorozions et Derigions il devint évident que les rangs serrés adverses causaient beaucoup de tort aux Sekekers moins groupées et surtout moins nombreuses. Les premiers Tourbillons furent les guerrières qui se portèrent volontaires pour désorganiser le gros de l'armée en combattant en plein milieu des rangs adverses.

Race: Les Tourbillons sont obligatoirement Sekekers, bien que n'importe quelle guerrière puisse devenir Sekeker si elle le désire et si elle en est digne. Les épreuves permettant de savoir si elle en est digne ou pas dépendent de chaque tribu. Ajoutons à cela que les Tourbillons sont obligatoirement opérées.

Organisation militaire: Les Tourbillons sont regroupées en petites unités de 25 guerrières dont le but est de charger et de désorganiser l'armée adverse en combattant au milieu des rangs ennemis.

Equipement: Les Tourbillons sont, à la différence de leurs consoeurs, assez bien protégées dans les armures de cuir clouté moulantes. Elles combattent à l'aide de deux épées courtes identiques à celles utilisées par les Chrysalides (Solidité: 10) mais qu'elles utilisent pour attaquer et non pour parer.

Caractéristiques et compétences requises: Agilité: 16, Rapidité: 14, Attaque Rapide: 50%, Course: 60%, Acrobatie: 60%.

Prestige: Etre Tourbillon rapporte 5 points de prestige. Ce bonus reste valable même si la Sekeker quitte son unité d'élite.

Bonus: Lorsque les Tourbillons utilisent l'option de combat "Attaque rapide", leur initiative est majorée de 10 (et non de 5) et les dommages ne sont pas modifiés (alors qu'ils sont normalement diminués d'une colonne). Le bonus d'initiative est accordé seulement si le personnage combat avec deux armes (et correspond à l'utilisation simultanée des deux armes). N'oubliez pas à ce sujet les règles d'initiave de l'extension "Flocons de sang".

Caractéristiques

Tourbillon

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	15	13	10	10

Attaque brutale	5%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	45%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	45%
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance	10%
Course	45%
Discrétion	15%
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	16

Epée courte (x2)

Option	AR
Toucher	50%
Initiative	25
Dommages	F

Armure de cuir clouté

Protection	5

Les survivantes

Lorsqu'une Sekeker Tourbillon a la chance de survivre à une bataille rangée (on estime que seulement 5% d'entre elles réussissent cet exploit), elle est immédiatement déclarée leader d'une unité de Tourbillons qui n'ont pas encore combattus. Elles sont souvent particulièrement éprouvées par ce combat et sont la plupart du temps mutilées (par l'attaque qui les a fait s'évanouir et qui leur a permis de survivre sans être transpercée de multiples fois par les lames vengeresses de leurs ennemis).

Il arrive que certains Tourbillons survivent à ce combat en restant debout (et conscients). Dans ce cas particulièrement rare, le Tourbillon quitte l'unité auquel elle appartenait pour devenir le professeur de toutes les jeunes Sekekers qui souhaitent faire partie d'une telle unité.

Il est donc évident que les Tourbillons, bien que superbement entraînées pendant des années (voire des dizaines d'années), ne sont pas du tout habituées au fracas des batailles et développent souvent des maladies mentales lorsqu'elles survivent à cette première expérience. Il n'est pas rare de voir par la suite les guerrières boire le sang de leurs ennemis ou se façonner des vêtements ou des bijoux avec les restes de leurs adversaires. Elles sont souvent considérées comme dangereuses même par d'autres Sekekers (c'est dire si elles ont un grain de fermeté).

Utilisées lors d'escarmouches, les Tourbillons n'ont presque aucune chance d'être tuées et se servent de ces petits combats pour aiguiser encore plus leurs arts martiaux. Lorsque ces combats se font rares, elles se battent les unes contre les autres (au premier sang, mais quelquefois aussi à mort).

Tyria

Fusionnée Sekeker

(1010-? Ap. Neinnes)

Tyria est affamée de prestige et son nouvel état de femme-dieu est pour elle le catalyseur de toutes ses pulsions meurtrières. Elle veut devenir puissante, respectée, crainte... Tous les poncifs des jeunes conquérants du monde de Bloodlust.

Son échec cuisant dans ce scénario et le fait que la mort carmin la pourchasse devrait lui donner envie d'aller explorer un peu plus loin que les plaines centrales où elle se complaît depuis quelques années et la compagnie des personnages, bien qu'à ses yeux inutile, devrait lui permettre d'aller si ce n'est plus sûrement, au moins plus vite vers son but ultime: faire que son nom soit synonyme de gloire et de batailles.

Bien qu'opérée comme toutes les amazones, Tyria ressent, étrangement, des pulsions sexuelles contrôlables pour l'instant mais totalement inconnues pour elle. En effet, le nouvel esprit qui vient de découvrir son corps compte bien connaître le plaisir de la chair autrement que par personne interposée. Vous qui faites jouer ce scénario: rendez petit à petit Tyria esclave des désirs qui tentent de la dominer et qui sont directement dus à l'esprit de Rockker. Comme vous pouvez vous en rendre compte: la schizophrénie est au programme.

C'est comme si je venais de pousser mon premier cri, comme ceux que poussent les nouveaux nés humains à la première minute de leur vie sur cette terre.

C'est comme si je venais d'absorber les épices les plus puissantes de tout le pays Batranoban.

C'est comme si une hache Piorad venait de me fracturer le crâne et que ma cervelle s'écoulait lentement sur mon visage.

C'est comme si je parvenais à l'orgasme dans les bras de la plus belle courtisane de Pôle.

Mais j'ai déjà vécu cela de nombreuses fois dans cette prison de bois et d'acier.

Je ne suis plus enfermé. Je suis un être de chair et de sang. Je suis vivant. Et mon histoire ne fait que commencer.

Rockker était une arme très célèbre sur Tanæphis et qui a atteint le stade de fusion avec son porteur il y a à peine une semaine. Elle est totalement bouleversée par ce nouvel état et ne décide encore pas du devenir de son nouveau corps. Elle se sait immortelle et ne cherche pas encore à calmer Tyria qu'elle trouve tout de même bien entreprenante. L'échec cuisant qu'elle va subir durant le scénario devrait l'inciter à décider avec plus de soin de la tactique à employer pour leur futur commun.

Caractéristiques

Tyria

FO	EN	AG	RA	PE	VO
18	9	22	13	10	14

Attaque brutale	20%
Attaque normale	**100%**
Attaque rapide	30%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	**80%**
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	25%
Connaissance	15%
Course	**100%**
Discrétion	**80%**
Equitation	**100%**
Marchandage	5%
Médecine	20%
Nage	**100%**
Repérage	**100%**
Séduction	20%
Stratégie	15%
Tactique	20%
Points de vie	18
Prestige	45
Hallebarde	
Option	AN
Toucher	**100%**
Initiative	8
Dommages	J(Cg)
Armure de cuir	
Protection	3(+5)

Rockker

Désirs	**Total**
Prestige	9
Richesse	5
Sexe	5
Violence	8
Réputation	8

Type de possession: Fonte des deux esprits.

Pouvoirs accessibles: Tronçonneuse, Vision infra-rouge, Nage incontrôlée (100%), Repérage incontrôlé (100%), Course incontrôlée (100%), Equitation incontrôlée (100%), Attaque normale critique, Attaque rapide critique (x3), Attaque brutale critique (x2), Volonté accrue (+4), Force accrue (+8), Agilité accrue (+4), Attaque normale incontrôlée (100%), Téléportation, Empathie avec les animaux. Ajoutez à cela les pouvoirs que possèdent tous les possédés.

Marollia

Porteur d'arme Sekeker

(990-? Ap. Neinnes)

Marollia est une Sekeker très vieille (41 ans, ce qui, dans le monde de Tanæphis et spécialement pour une Sekeker est une performance) qui est à la fois le médecin et le sage de la tribu. Elle est vénérée par toutes les amazones tant qu'elle ne s'occupe pas de politique.

Ayant démasqué la supercherie qui a placé Tyria à la tête de la tribu, elle a estimé (à raison) qu'elle devait, avant de tenter de la dénoncer aux autres membres de la tribu, d'aller chercher de l'aide. Les joueurs ne lui sont pas sympathiques (elle reste tout de même une Sekeker avec tous les a priori que cela comporte) mais ils sont les seuls qui semblent avoir un but commun: Mettre de côté Tyria, amazone qu'elle trouve arriviste et non-respectueuse des traditions Sekekers.

Elle compte bien se débarrasser à la fois de Tyria et des joueurs, si possible sans violence mais une bataille rangée, à la condition qu'elle n'en fasse pas partie, ne la dérangerait pas outre mesure.

Marollia désire avant tout qu'Aryanis retrouve son poste de chef et ce avec le moins de vagues possibles.

La pratique de la médecine primitive Sekeker demande du doigté et un calme à tout épreuve. Et je dois avouer que mon porteur possède ces deux qualités. Combien de fois l'ai-je vu inciser, trancher, couper dans les jeunes chairs de mes patientes, transformant une gentille adolescente en machine à tuer. Toutes ces opérations se réalisent bien entendu sans anesthésie et rares sont celles qui restent conscientes pendant toute cette nuit magique.

Au petit matin, la jeune fille est rendue à ses soeurs, meurtrie bien sûr, mais aussi très fière d'avoir supporté la terrible métamorphose.

Je hais au plus haut point ces petites pimbêches, qui se pavanent avec leur poitrine imposante et qui se croient l'élite de notre race. Elles ne sont que de sympathiques miroirs aux alouettes pour les hommes des autres races et ne sont en aucun cas l'équivalent des puissants tourbillons, la vraie force brute de notre race.

Doomweaver est une arme assez malsaine car elle se complaît au milieu des champs de batailles lorsque ses talents de médecin peuvent être très utiles et que les opérations de toutes sortes doivent être réussies aussi rapidement que sommairement. En temps de paix, et dans la tribu des filles d'Aryanis, c'est elle qui s'occupe d'opérer toutes les jeunes candidates qui veulent devenir de vraies Sekekers. Son opération préférée est l'ablation des seins.

Caractéristiques

Marollia

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	16	13	10	15

Attaque brutale	5%
Attaque normale	**50%**
Attaque rapide	20%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	**50%**
Artisanat	**100%***
Astronomie	25%
Commandement	10%
Connaissance	**90%**
Course	15%
Discrétion	45%
Equitation	15%
Marchandage	20%
Médecine	**95%***
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	10%
Tactique	15%
Points de vie	18
Prestige	25

Poignard

Option	AN
Toucher	**50%**
Initiative	15
Dommages	D(Pf)

Armure de cuir

Protection	3(+5)

Doomweaver **Prestige:**

Type: Poignard (IN+2, Dom: D, Point faible).
Coût: 95.

Pouvoirs	**Type**	**N°**	**Coût**
Invisibilité	Ex.	60	30
Immunité aux maladies	Ex.	56	20
Médecine +40%	Sc.	51	20
Artisanat Sekeker +40%	Sc.	11	20
Jalousie	Lm.	05	-15

Désirs	**Arme**	**Personnage**	**Total**
Prestige	+1	6	7
Richesse	+0	2	2
Sexe	+1	2	3
Violence	+1	5	6
Réputation	+0	3	3

Aryanis

Chef de tribu et Porteur d'arme

(1000 - ? Ap. Neinnes)

Aryanis est porteur de Thunderstruck depuis 15 ans et chef de la tribu qui porte son nom depuis 13 ans. Elle a de nombreuses fois risqué de perdre son poste mais est toujours parvenu, grâce à son courage et à son esprit fin et calculateur à éviter le pire (pour elle, le pire serait d'avoir à subir le test ultime édicté par les anciennes de la tribu: Combattre sa prétendante en combat singulier à mains nues). Elle a d'ailleurs bien eu raison de se méfier de ce test puisque lorsque le scénario commence, elle est plongée dans le coma des suites de cette épreuve.

En temps normal; Aryanis est assez modérée pour une Sekeker, ne pillant que lorsque sa tribu manque de quelque chose et essayant d'éviter les patrouilles Vorozions et Derigions le plus souvent possible.

Sa haine des hommes vient du fait qu'étant esclave à Pôle elle a subi de nombreuses brimades d'hommes de race Derigion. Elle hait d'ailleurs plus les blancs en général (c'est une ancienne Gadhar) que les hommes en particulier et aura aussi peu de pitié pour une femme venant de Pôle que pour un homme.

Son corps musclé, couleur d'ébène, tanné par une quinzaine d'années passées sous le soleil, est magnifique et son faible pourcentage de Séduction vient du fait qu'un homme vivant sur Tanæphis sera très peu attiré par une Sekeker (et pas seulement à cause des seins coupés et des cicatrices rituelles).

Lorsque la jeune esclave m'a prise dans ses bras, toute étonnée qu'elle était que mon propriétaire me laisse sans aucune précaution sous son lit, je fus persuadé qu'elle serait un porteur exemplaire. Je voulais du prestige et de la réputation et elle ne rêvait que de sortir de l'anonymat, même si le chemin dont elle rêvait n'était pas couvert de cadavres.

C'est moi qui lui fis découvrir que des femmes vivaient libres au sud de sa prison dorée, loin dans les plaines arides. Elle ne voulut pas retourner dans les étendues fangeuses du pays qui l'avait vue naître et dont elle ne gardait aucun souvenir.

Elle voulait vivre là, au milieu des hautes herbes, libre, ne voulant écouter ni dieu, ni maître et voulant faire payer à tous les hommes l'enfance de souffrance qu'elle venait de vivre. Son arrivée chez les Sekekers fut pour elle une terrible déchirure et aussi le début d'un rêve qui ne cessera que le jour de sa mort.

Thunderstruck est une arme qui est particulièrement bien à l'aise avec un chef de tribu. Elle est légèrement mégalo mais aussi très réceptive aux besoins de son porteur. Dans le cas d'Aryanis, elle est très gênée qu'elle soit plongée dans le coma et compte bien, une fois ce petit désagrément passé, retrouver toute sa gloire passée. Elle adore se battre, pour le plaisir ou pour atteindre son but mais est contre toute forme de violence gratuite.

Caractéristiques

Aryanis

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	9	18	13	10	11

Attaque brutale	5%
Attaque normale	**70%**
Attaque rapide	40%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	**70%**
Artisanat	5%
Astronomie	10%
Commandement	**80%**
Connaissance	10%
Course	15%
Discrétion	**60%**
Equitation	15%
Marchandage	5%
Médecine	15%
Nage	10%
Repérage	10%
Séduction	5%
Stratégie	40%
Tactique	**70%**
Points de vie	18
Prestige	50

Epée courte

Option	AR
Toucher	**75%***
Initiative	20
Dommages	E

Armure de cuir

Protection	3(+5)

Thunderstruck — **Prestige:** 6

Type: Epée courte (IN+2, Dom: F, AR+5%)*.
Coût: 110 (contrôle -10%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Attaque rapide critique	Pr.	43	20
Attaque rapide +30%	Pr.	05	20
Combat nocturne	Pr.	75	50

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	6	7
Richesse	-1	3	2
Sexe	+0	2	2
Violence	+0	7	7
Réputation	+2	7	9

Les Alwegs

Le terme de race, souvent galvaudé par nos ennemis Vorozions et leurs suppôts basanés Batranobans, est le symbole de la pureté de notre race. Tous ceux qui sortent du moule parfaitement calibré par nos soins après de nombreuses années de travaux doivent être impitoyablement écartés de notre empire ou éliminés de la surface de Tanæphis par nos puissantes armées.

Nul ne peut d'ailleurs s'opposer à cette épuration ethnique. Tout contrevenant qui, par ses actes ou par ses écrits défendra la cause Alweg, sera d'ailleurs considéré comme Alweg et traité comme tel. Des ordres de mission visant à mettre en oeuvre les lois A231.11.XXI et A231.12.XXII seront édités pour toutes les unités de maintien de l'ordre des quartiers sous ma dépendance.

Jean-Marie de Lafosse, Président de la société de sauvegarde du peuple Derigion

1029 Après Neinnes (4 jours avant son assassinat par un extrémiste Alweg)

Les Alwegs ne sont pas un peuple à part entière mais plutôt le regroupement d'individus chassés de leurs peuples respectifs à cause de leur comportement antisocial (ou au moins différent) ou de leur apparence physique (le terme Alweg est aussi donné à tous les métis). Il ne faut par contre pas confondre les Alwegs (métis d'humains) et les Hysnatons (métis d'humains et de non-humains).

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Alweg ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est-à-dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple qui n'en est pas tout à fait un. Le terme Alweg étant d'ailleurs donné à de nombreux êtres qui ont décidé de ne pas faire partie d'un peuple particulier.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui tentera de vous faire comprendre la philosophie et la façon de vivre des Alwegs. Leur mode de vie est basé sur leur capacité d'adaptation, souvent présente chez l'être humain (ce qui lui a permis de survivre bien mieux que les elfes, les orcs et les nains).

- Deux types de troupes d'élite (les Cadavres et les Chasseurs) ajouteront du piment à vos personnages, à vos batailles rangées et à vos aventures. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages célèbres, tous très variés, puisque c'est la force même des Alwegs (la variété est le piment de la vie).

Historique

Depuis que les sociétés humaines existent, même à l'état embryonnaire, il y a des exclus. Le terme exact d'"Alweg" n'est apparu qu'il y a environ mille ans. Le mot est d'ailleurs assez vague, et à part le fait qu'il soit en général insultant, son sens précis varie.

Chez les peuples les plus "racistes" (Batranobans, Derigions, etc...), tout bâtard, c'est-à-dire personne n'ayant pas ses deux parents de la race considérée, sera traité d'Alweg, à moins bien sûr que la position ou la fortune de l'individu ne fassent oublier son origine douteuse.

Chez ces peuples, qui attachent beaucoup d'importance à la race et au sang, c'est l'origine bâtarde qui fait l'Alweg et non pas la conduite.

Un bandit de grand chemin Batranoban, coupé depuis longtemps de sa famille et de son pays, restera dans l'esprit de son peuple un Batranoban... même si les autorités du pays n'hésiteraient pas à lui couper la tête pour ses crimes s'ils lui mettaient la main dessus.

Chez les peuples plus tolérants, ou dont les origines sont si mélangées qu'ils ne peuvent pas se permettre d'attacher trop d'importance à l'origine raciale (Sekekers, Vorozions, Gadhars, Thunks), c'est la conduite ou le fait de se mettre volontairement ou involontairement au ban de la société qui fait l'Alweg.

Selon leurs actions, et parfois même simplement selon leur manque d'appartenance précise à une patrie, une tribu ou un métier, des gens aussi différents que des pillards, des voyageurs, des paysans mis en fuite ou, bien entendu, des porteurs d'armes peuvent selon l'humeur de leur interlocuteur, être traités d'Alwegs.

L'histoire Alweg à proprement parler n'existe pas mais on peut relever quelques dates importantes qui marquent les exploits des principales unités mercenaires Alwegs sur Tanæphis.

247 Ap Neinnes
L'unité de mercenaires "Messagers de l'empereur", membre de la guilde des mercenaires de Pôle repousse l'armée Piorad qui vient de détruire Bigget, non sans perdre plus de 65% de ses forces.

452 Ap Neinnes
L'unité de mercenaires "Pionniers du nord" forme aux côtés des Thunks une terrible armée qui manque clouer sur place toute l'armée Piorad envoyée à leur rencontre. Les mercenaires mourront aux côtés d'Akianaus, alias "L'homme aux ours" et qui était un des leur avant d'embrasser totalement la cause Thunk.

Population et répartition géographique

Les Alwegs ne sont pas une race à proprement parler, mais bien les exclus, volontaires ou involontaires, de toutes les autres races. On les trouve sur toute la surface de Tanæphis, plus particulièrement dans les grandes villes. On en compte environ 10 millions (bien que toute comptabilité précise soit bien difficile).

Morphologie

Les Alwegs ont les caractéristiques physiques de la race ou des races dont ils sont originaires (surtout lorsqu'ils sont de seconde, voire de troisième génération). Les Alwegs de première génération (dont les parents ne sont pas Alwegs) ont des caractéristiques physiques qui se rapprochent beaucoup plus de leurs parents (ou de l'un d'entre-eux).

Compétences particulières

Alors que les autres races disposent de compétences d'Artisanat, de Connaissances particulières et de caractéristiques spécifiques, les Alwegs décrits dans les règles de base n'ont pas ces compétences et ont des caractéristiques raciales très différentes. De telles valeurs de base ne sont à prendre en compte que si vous voulez incarner un personnage qui vit depuis sa plus tendre enfance sur les routes et dont les origines sont plus que douteuses (métis sur plusieurs générations). Les quelques règles optionnelles ci-dessous vont vous permettre de créer des personnages Alwegs encore plus variés (la variété n'est elle est pas le propre de l'Alweg).

Métis

Un joueur peut vouloir incarner un Alweg dont les deux parents sont connus et ne sont pas Alwegs eux-mêmes.

Son personnage disposera alors de caractéristiques de base toutes égales à 10 mais qui seront ensuite majorées des valeurs suivantes dépendant de la race des deux parents.

On prendra ensuite bien soin de rajouter à ces valeurs de base un total de 6 points à répartir (comme pour un personnage-joueur normal).

Note: Les personnages Hysnatons ne sont pas pris en compte dans les calculs ci-dessus. On ne peut donc pas créer d'Hysnatons Alwegs métis de première génération de cette façon, mais un système de création d'Hysnatons plus précis vous est décrit dans le chapitre concernant cette race.

811 Ap Neinnes
Les unités mercenaires "Lune de sang" et "Cauchemar d'acier" défendent coûte que coûte les étages périphériques de Pôle. Se repliant quand ils le peuvent, ils arrivent à repousser les marées humaines Piorads.

830 Ap Neinnes
Les mercenaires engagés par les armées Derigions entrent en vainqueurs dans la ville d'Inac qui prendra, peu de temps après, le nom de "Inaccessability".

854 Ap Neinnes
L'unité mercenaire "Soleil de plomb" se bat pendant trois mois dans le désert de Samenelles contre les armées Gadhars. Des deux cents hommes envoyés là-bas, à peine douze reviendront pour toucher leur paye.

881 Ap Neinnes
Les descendants de l'unité "Lune de sang" participent, aux côtés des unités mercenaires Thunks, à l'assaut d'un fort Derigion dans les faubourgs de Pôle. Tous les Piorads sont massacrés sur place.

970 Ap Neinnes
Les quelques descendants de l'unité "soleil de plomb" résistent jusqu'aux derniers pour permettre aux unités régulières de décrocher. Au premier mois des conquêtes, ils se permettent même de contre-attaquer à l'intérieur des lignes Gadhars avant de se replier définitivement.

Alweg "asocial"

Un joueur souhaitant incarner un Alweg uniquement "social" (c'est-à-dire de race pure mais qui n'a pas été éduqué dans son milieu social normal) a les mêmes caractéristiques qu'un individu normal de cette race. Ce sont ses compétences qui vont être différentes (elles pourront soit être déterminées avec les règles de base ou en suivant la règle optionnelle qui suit).

Education extérieure

Si un joueur veut incarner un personnage Alweg qui aurait été éduqué non pas sur les routes de Tanæphis mais bel et bien dans une famille d'un peuple différent de celui où il est né, il peut, en se servant de la petite table ci-dessous, obtenir les compétences spéciales de ce peuple ainsi que la possibilité d'apprendre la lecture et l'écriture du langage correspondant. Il sera néanmoins pénalisé en distribuant moins de points pour les compétences secondaires.

Milieu social	Compétences	Bonus
Batranoban	Artisanat (5%), Connaissance (5%), Lire et écrire (5%)	50%
Derigion	Artisanat (5%), Connaissance (5%), Lire et écrire (20%)	35%
Gadhar	Artisanat (5%), Connaissance (5%)	60%
Piorad	Artisanat (5%), Connaissance (5%), Lire et écrire (10%)	45%
Sekeker	Artisanat (5%), Connaissance (5%)	60%
Thunk	Artisanat (5%), Connaissance (5%)	60%
Vorozion	Artisanat (5%), Connaissance (5%), Lire et écrire (20%)	35%

Métis de...	Force	Endurance	Agilité	Rapidité	Perception	Volonté
Batranoban/Derigion	+1	+1	+1	+1	-1	+1
Batranoban/Gadhar			+2	+2	+1	-1
Batranoban/Piorad	+2	+1				+1
Batranoban/Sekeker		-1	+3	+2		
Batranoban/Thunk	-1		+2	+2	+1	
Batranoban/Vorozion	+1		+1	+1		+1
Derigion/Gadhar	+1	+1	+1	+1		
Derigion/Piorad	+3	+2	-1	-1	-1	+2
Derigion/Sekeker	+1		+2	+1	-1	+1
Derigion/Thunk		+1	+1	+1		+1
Derigion/Vorozion	+2	+1			-1	+2
Gadhar/Piorad	+2	+1	+1			
Gadhar/Sekeker		-1	+3	+2	+1	-1
Gadhar/Thunk	-1		+2	+2	+2	-1
Gadhar/Vorozion	+1		+1	+1	+1	
Piorad/Sekeker	+2		+1			+1
Piorad/Thunk	+1	+1			+1	+1
Piorad/Vorozion	+3	+1	-1	-1		+2
Sekeker/Thunk	-1	-1	+3	+2	+1	
Sekeker/Vorozion	+1	-1	+2	+1		+1
Thunk/Vorozion			+1	+1	+1	+1

Le pourcentage indiqué entre parenthèses est la valeur de base de la compétence (qui peut ensuite être majorée par la caractéristique directrice et l'éventuel modificateur apporté par le joueur lui-même).

La colonne "Bonus" représente la valeur à rajouter dans toutes les compétences secondaires du personnage et qui est normalement de 80% pour un personnage normal.

Note: Une fois de plus, la race des Hysnatons n'est pas prise en compte (de toute façon les Hysnatons ne disposent pas de compétences raciales spéciales).

Conclusion

Les "pouvoirs" qui ne dépendent pas de l'éducation mais bien de la race sont quelquefois présents chez les métis. Citons en vrac les yeux rouges de certains Piorads et la mémoire ancestrale des Gadhars. On estime qu'un personnage métis d'une de ces deux races a 50% de chances d'obtenir le pouvoir en question (dans le cas des Piorads, il faut ensuite qu'il ait la chance d'obtenir des yeux rouges). Dans le même ordre d'idée, une femme métis de Sekeker et d'une autre race ne sera opérée que si elle a été éduquée dans le milieu social Sekeker.

On peut bien entendu mêler toutes les options décrites ci-dessus. On imagine le fils d'un gladiateur Piorad et d'une jeune noble Derigion qui cachera ses origines pour l'éduquer à la façon des Derigions. L'enfant sera donc un métis de Derigion et de Piorad et sera éduqué dans le milieu social Derigion. De biens beaux calculs en perspective.

Equipement

Un personnage-joueur Alweg vivant "sur les routes" sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne). Si l'option "Education extérieure" est utilisée, le personnage pourra, s'il le désire, obtenir l'équipement propre à la race où il a été éduqué (voir le supplément qui correspond à ce peuple).

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Aucun	Targe	Targe	Bouclier
Armure	Cuir	Cuir clouté	Cuir clouté	Cotte de mailles
Monture	Aucune	Aucune	Aucune	Cheval
Monnaie	1d6 Rams	1d6 Thams	1d6 Klidors	1d6 Cestes

Les armes tribales des mercenaires Alwegs sont l'arc, l'épée et le bouclier. Les guerriers Alwegs portent des armures de cuir clouté et des cottes de mailles et montent quelquefois des chevaux.

Mode de vie

A partir du moment où un être humain est exclu de la société, il se trouve en général sans ressources et se doit de remédier à ce problème. C'est pour cela qu'on trouve de nombreux Alwegs en ville, où les occasions de gagner de l'argent sont plus nombreuses. A partir de là, le mode de vie de l'individu varie selon le métier qu'il exerce... Certains métiers, par leur nature même, attirent un grand pourcentage d'Alwegs: disons en vrac les mercenaires, les coursiers, les bandits, les courtisans... et courtisanes, et bien sûr les pauvres marchands itinérants. Pourquoi pauvres ? Parce qu'un marchand riche n'est pas un Alweg, mais un respectable étranger. En dehors des villes, les mercenaires sont ceux qui regroupent le plus fort pourcentage d'Alwegs de tous types et c'est bien là que le terme "Alweg" est le plus reconnu.

Education des enfants

Les enfants éduqués sur les routes du continent le sont "à la dure" et doivent trouver tous les jours de quoi se nourrir. Ils volent et tuent lorsque la faim les tenaille trop mais il peut aussi leur arriver de servir de coursiers dans les villes de grande taille. Dans les unités de mercenaires qui regroupent aussi bien des femmes que des hommes, les enfant deviennent guerriers à l'âge de douze ans et participent à toutes les batailles à partir de cette date. Plus jeunes, ils secondent les archers en leur portant leurs flèches ou les techniciens qui fabriquent les armes de siège que les mercenaires utilisent quelquefois.

Le rôle des femmes

Les femmes Alwegs sont normalement considérés comme des hommes dans toutes les unités mercenaires de cette race si elles combattent comme eux (dans le cas contraire, elles s'occupent des rares tâches ménagères et surtout de la cuisine et de la guérison des blessures. Elles sont dispensés de corvée et de bataille lorsqu'elles sont enceintes (dès que la grossesse est visible) et durant les trois mois qui suivent la naissance du bébé. Elles combattent ensuite comme les hommes en portant leur enfant sur le dos. Comme vous pouvez vous en rendre compte, être traité comme un homme n'a pas que des avantages.

Organisation politique

Même si le peuple Alweg n'existe pas réellement, ceux qui se disent Alwegs ont tout de même un certain respect les uns envers les autres et ne refusent que très rarement d'aider un des leurs. Il ne s'agit pas d'une organisation politique à proprement parler mais plus d'une entraide dans le seul but de ne pas se faire exploiter par les autres peuples.



Cadavre

De nombreux Alwegs porteurs d'arme et/ou leaders charismatiques tentent à intervalles réguliers de créer une véritable nation Alweg, mais cela ne dure jamais très longtemps car les intérêts Derigions et surtout Vorozions en pâtiraient. 75% de ces leaders meurent d'ailleurs assassinés et on chuchoterait même que la guilde des courtisans possèderait des guerriers uniquement entraînés dans ce but.

Organisation militaire

Alors que la plupart des peuples de Tanæphis possèdent un territoire et des terres à défendre (et ont donc besoin d'une armée), les Alwegs n'en ont que faire. Leurs seules forces sont constituées par des régiments mercenaires utilisés par les autres peuples. Ces régiments sont équipés et organisés de façon assez conventionnelle mais sont considérés comme des troupes d'élite (ou tout du moins de vétérans) par ceux qui les combattent (appartenir à une de ces unités est une des rares façons dont disposent les Alwegs pour se faire respecter). Les unités mercenaires sont composées uniquement de guerriers déjà expérimentés ce qui explique que leur potentiel offensif soit si haut (pas de problème avec les jeunes recrues). On peut néanmoins discerner les grades suivants:

Nom	Grade	Commandement
Vantor	Sergent	10
Anestor	Lieutenant	50
Agicius	Capitaine	100

Ces grades sont à peu près ceux utilisés par les armées Vorozions mais vous noterez cependant les différences d'orthographes qui sont des simplifications par rapport aux grades Vorozions d'origine.

Langages

Les Alwegs mercenaires utilisent un langage qui est une sorte d'argot regroupant des mots de toutes les autres langues de Tanæphis. Il n'est pas rare que ce langage soit grandement différent d'une unité à l'autre et qu'il forme une langue à part entière seulement parlée par les quelques centaines d'individus qui composent l'unité.

Réaction vis-à-vis des porteurs d'armes

Tous les Alwegs respectent au plus haut point les porteurs d'armes car tout être humain qui tient dans sa main au moins une fois dans sa vie un Dieu incarné est assimilé pour toujours à la race des Alwegs même s'il s'en défend. Encore plus que dans les autres races, les porteurs sont considérés comme des êtres supérieurs.

Les guildes

Les Alwegs "normaux" étant tellement différents, il n'était pas logique qu'ils aient tous le même avis sur les guildes qu'ils côtoient. Je me bornerai donc à donner l'avis du leader d'une unité mercenaire Alweg très célèbre (mais qui préfère garder l'anonymat pour ne pas risquer de compromettre d'éventuels contrats).

Guilde des mercenaires: Cette guilde est celle qui nous nourrit et qui nous donne du travail. Nous vivons dans leurs postes avancés comme s'ils s'agissait de nos propres logis.

Guilde des navigateurs: Seuls les Alwegs sont assez fous pour avoir envie de parcourir les mers mais nos unités de sont pas faites pour cela (et mon arme non plus d'ailleurs).

Guilde des marchands: Les marchands sont, quelque part, tous des Alwegs puisqu'ils servent de lien entre les différentes sociétés humaines hostiles de Tanæphis. Ils sont le sang qui fait vivre notre monde.

Guilde des coursiers: Les coursiers emploient de nombreux Alwegs. Ceux qui ne le sont pas à l'origine le deviennent puisqu'ils sont toujours loin de chez eux et oublient petit à petit les coutumes de leur peuple.

Guilde des écrivains: Rares sont les Alwegs qui savent lire. Cette guilde est donc d'une importance extrême pour tout ce qui concerne les relations entre les êtres humains.

Guilde des cartographes: Je ferai la même remarque pour cette guilde que pour celle des coursiers. Leurs membres, déracinés, rejoignent assez rapidement le rang des Alwegs, par nécessité si ce n'est pas le sang.

Guilde des mercenaires de Pôle: Cette guilde, comme celle des mercenaires, emploie de nombreux Alwegs mais les postes offerts par celle-ci sont beaucoup moins passionnants que les grandes chevauchées en territoire ennemi. Pôle est une ville qui sera détruite un jour ou l'autre, alors à quoi bon la défendre.

Guilde des épiciers: Les épices sont une forme de magie qui passionne tous les êtres humains de ce continent et pas seulement les Alwegs. Nous n'en sommes pas des consommateurs importants mais leurs pouvoirs font quelquefois la différence en cas de conflit armé tournant à notre désavantage. Il nous arrive donc de commercer avec cette guilde.

Guilde des voyageurs: Tous les Alwegs qui n'appartiennent pas à une unité de mercenaires sont inscrits à la guilde des voyageurs car leurs auberges offrent un peu de calme et de sécurité dans ce monde barbare.

Guilde des courtisans: Certains Alwegs sont recherchés pour leurs compétences composites qui peuvent leur servir dans cette guilde. Les salons couverts de coussins des locaux de la guilde ne sont cependant pas le genre de cages qui conviennent aux Alwegs qui souhaitent le rester.

Les autres races

Les Alwegs sont, à la base, anti-racistes à l'extrême. Nous nous bornerons donc à donner l'avis du leader d'une unité mercenaire Alweg très célèbre (mais qui, tout comme ci-dessus, préfère garder l'anonymat pour ne pas risquer de compromettre d'éventuels contrats). Ces réflexions sont assez extrémistes et n'engagent que leur auteur.

Les Batranobans: Ce peuple domine l'épice et tant qu'il en sera ainsi, sera le maître de Tanæphis, même si l'intelligence des leaders les empêche de vouloir conquérir tout le reste.

Les Derigions: Les Derigions sont un peuple décadent qui est amené à mourir. autant que cela se fasse le plus vite possible afin de permettre aux autres sociétés plus performantes d'étendre leurs territoires.

Les Gadhars: Ces hommes à la peau mate sont les maîtres de leur domaine: la jungle. Il en a toujours été ainsi et rien ne pourra les empêcher de le faire, car tous les autres peuples sont trop peu entraînés pour y survivre.

Les Hysnatons: Les Hysnatons sont des "Alwegs" physiques alors que nous ne possédons que des différences mentales. Ce sont les dignes descendants (pour la plupart) des races maintenant disparues.

Les Piorads: Les Piorads ne sont pas originaires de Tanæphis mais se sont particulièrement bien acclimatés aux conditions difficiles de vie sur notre beau continent. Ils méritent donc d'y vivre.

Les Sekekers: Ce peuple n'est pas une race à part entière mais uniquement le regroupement de femmes qui ont créé de toute pièce une société primitive. Mais si cela pouvait avoir un sens il y a quelques centaines d'années, il est ridicule de voir encore de nos jours de tels individus fouler le sol de Tanæphis.

Les Thunks: Ce peuple reste celui qui se rapproche, à mon avis, de la société humaine optimale (au moins dans ce monde barbare). Je les respecte donc beaucoup (même si j'ai assez peu souvent le temps d'en côtoyer).

Les Vorozions: Cet empire "qui monte" reste notre principal employeur et je me garderai bien d'en dire du mal. Mais le seul fait que certains nobles ou responsables de province fassent appel à nous parce que les troupes régulières ne sont pas arrivées à temps est en soi une faute stratégique que je qualifierai de critique.

Le prestige

Lorsqu'un personnage Alweg a été éduqué dans un milieu social bien précis, il calcule son prestige comme s'il appartenait à la race en question avec cependant un petit malus représentant le racisme du peuple qui l'accueille et que vous découvrirez dans le petit tableau suivant:

Peuple	Prestige
Batranoban	-4
Derigion	-4
Gadhar	-1
Piorad	-2
Sekeker	-
Thunk	-
Vorozion	-

Les Alwegs qui font partie des grandes unités de mercenaires calculent le prestige d'une toute autre façon, uniquement basée sur leur potentiel offensif et les résultats de leur unité au combat. La table ci-dessous (non-exhaustive) vous donnera une idée des modificateurs à appliquer au personnage:

Evénement	Prestige
Etre Vantor (par an)	+1
Etre Anestor (par an)	+2
Etre Agicius (par an)	+3
Gagner une bataille rangée	+3*
Tuer un chef adverse ou un porteur d'arme	+5*
Appartenir à une unité de cadavres	-2
Appartenir à une unité de chasseurs	+2

*: Cumulatif avec les points éventuellement gagnés normalement.

Les Alwegs qui vivent sur les routes n'ont que faire du prestige et le calculent donc comme il est indiqué dans les règles de base, sans y ajouter aucun modificateur.

Le commerce

Les Alwegs n'étant pas un peuple à part entière, ils ne commercent pas avec les autres. Les unités mercenaires, quant à elles, volent tout ce dont elles ont besoin dans le cas où elles ne possèdent pas la somme nécessaire à leur achat. C'est une façon bien particulière de concevoir le commerce.

Les armées

Les unités mercenaires Alwegs sont souvent assez petites mais très puissantes puisqu'elles ne contiennent presque aucune unité de "base". Elles remportent donc de nombreuses victoires partout où elles sont utilisées et où leur faible nombre n'est pas un handicap trop important.

Archers: Cette unité est composée d'hommes spécialement entraînés au combat à distance mais qui ne rechignent pas à se battre avec leurs armes de contact. Leur seul défaut réside dans leur armure très peu performante.

EF	PU	MO	IN
20	40	Normal	+1
Armement	Arc, Epée		
Armure	Cuir clouté		
Monture	-		
Note	Bonus de soutien: +5		

Mercenaires: Cette unité est composée d'hommes équipés d'épées et de boucliers. Agressifs et expérimentés, ces troupes forment le corps de toute force armée Alweg.

EF	PU	MO	IN
20	60	Vétéran	+2
Armement	Epée, Bouclier		
Armure	Cotte de mailles		
Monture	-		
Note	-		

Cavaliers mercenaires: Cette unité est composée de cavaliers armés d'épées et de boucliers. Les chevaux ne sont pas protégés et sont donc très rapides. Ces unités sont de grande valeur mais ne sont souvent pas en nombre suffisant pour combattre des unités de cavalerie lourde Piorads ou Vorozions.

EF	PU	MO	IN
10	50	Vétéran	+2
Armement	Epée, Bouclier		
Armure	Cotte de mailles		
Monture	Chevaux		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+10		

Cadavres: Ces unités sont formées de tous ceux qui souhaitent faire partie d'une unité Alweg et qui n'ont pas les capacités physiques pour le faire. Ils sont donc regroupés en unités suicidaires qui font tout pour prouver leur capacité à se battre. Ces unités sont considérées comme "élite" car leurs membres sont assez fous ou assez déterminés pour réagir comme des unités de ce type.

EF	PU	MO	IN
50	25	Elite	+4
Armement	Poignard		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Pas de jet de moral		

Chasseurs: Ces unités d'élite sont assez rarement présentes dans les armées mercenaires. Nous les incluons tout de même au cas où vous souhaiteriez les faire participer à une bataille rangée.

EF	PU	MO	IN
5	20	Elite	+5
Armement	Epée, Arc		
Armure	Cuir		
Monture	-		
Note	Bonus de soutien: +3		

Unité mercenaire

Effectif total: 560.
Puissance totale (base): 1770.
Initiative de l'armée (sans le général): -3.

Unité	*EF*	*PU*	*MO*	*IN*	*Note(s)*
Archers	20	40	Normal	+1	S(+5)
Archers	20	40	Normal	+1	S(+5)
Archers	20	40	Normal	+1	S(+5)
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Mercenaires	20	60	Vétéran	+2	-
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cavaliers	10	50	Vétéran	+2	C(+2/+10)
Cadavres	50	25	Elite	+4	Pas de moral
Cadavres	50	25	Elite	+4	Pas de moral

Création d'un personnage Alweg

Caractéristiques

Force (FO)	10
Endurance (EN)	12
Agilité (AG)	12
Rapidité (RA)	10
Perception (PE)	10
Volonté (VO)	10
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	10%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	15%
Discrétion	30%
Equitation	5%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	30%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	4
Richesse	6
Sexe	6
Violence	5
Réputation	4
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	**60%**
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	25%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	30%
Discrétion	**75%**
Equitation	15%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	**60%**
Séduction	30%
Stratégie	30%
Tactique	5%
Points de vie	28
Prestige	8

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	12	12	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	10%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	10%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	15%
Discrétion	30%
Equitation	5%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	30%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%
Points de vie	24
Prestige	0
Epée longue	
Option	AN
Toucher	20%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	13	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	20%
Discrétion	45%
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	0
Epée longue	
Option	AN
Toucher	35%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	14	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	25%
Discrétion	**50%**
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	**50%**
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	5
Epée longue	
Option	AN
Toucher	45%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	15	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	**50%**
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	20%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	25%
Discrétion	**65%**
Equitation	15%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	**60%**
Séduction	30%
Stratégie	30%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	12
Epée longue	
Option	AN
Toucher	**60%**
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Cadavres

Description: Les cadavres sont une unité d'élite Alweg qui contient tous les individus qui veulent faire partie d'une unité mercenaire Alweg mais qui n'en ont pas les capacités physiques. Chaque individu ne reste cadavre que le temps d'une bataille, au terme duquel il gagne un pactole de 50 Rams (à partager entre les survivants). C'est donc un moyen dangereux mais rapide de devenir riche !!!

Origine: Les unités de mercenaires Alwegs reçoivent souvent la candidature d'individus qui ne sont pas aptes à servir dans les rangs des unités régulières. Les cadavres servent donc à séparer le bon grain de l'ivraie (qui peut ensuite d'ailleurs rejoindre les rangs d'unités régulières) lors des batailles rangées. On estime qu'environ 5% des cadavres survivent à chaque bataille.

Race: Les unités d'Alwegs acceptent des individus de toutes les races de Tanæphis et c'est bien la seule unité d'élite qui ne tient aucun compte de la condition physique des soldats qui la composent.

Organisation militaire: Les cadavres sont regroupés en unités de 50 individus. Ces unités sont difficilement contrôlables (vu leur trop grand nombre) mais les leaders Alwegs pensent (à raison) que c'est le seul moyen de rendre ces unités un tant soit peu utilisables en combat.

Equipement: Les cadavres ne portent pas d'armure et sont uniquement armés de poignards (certains gardent leurs armes de prédilection, mais ils sont rares).

Caractéristiques et compétences requises: Appartenir à une unité de cadavres ne demande aucune caractéristique ou compétence spéciale, c'est justement ce qui fait le charme de ces groupes de combat.

Prestige: Les unités de cadavres ont très mauvaise réputation et leurs membres voient donc leur prestige diminuer de 2 points. Ces points sont ajoutés lorsque l'individu quitte l'unité (s'il a la chance de la quitter un jour).

Bonus: Les cadavres n'ont aucunes compétence particulière et n'ont aucun bonus réel. Seul leur fanatisme leur accorde donc un bonus substantiel en cas de blessure grave: Ils ne tombent pas dans le coma (ou simplement évanoui) ou ne meurent qu'après 1d6 tours de combat (le temps qu'ils se rendent compte qu'ils sont touchés !!!). Bien entendu, ce bonus n'est pas valable si la blessure grave indique une mort immédiate et obligatoire (donc uniquement dans le cas d'une tête tranchée). Un personnage-joueur cadavre sera considéré comme ayant quitté l'unité (pas de baisse de prestige) et recevra donc (1d10)x3 Rams (Cestes ou Thams au choix) supplémentaires qui représentent le pactole gagné lors du combat.

Caractéristiques

Cadavre

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	14	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%

Acrobatie	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	25%
Discrétion	30%
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	40%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%

Points de vie	26
Prestige	3

Poignard

Option	AN
Toucher	35%
Initiative	12
Dommages	D(Pf)

Pas de protection

Protection	0

Les morts-vivants

Vouloir appartenir à une unité de cadavres est déjà un fait exceptionnel, mais rempiler lorsque vous venez d'échapper à une mort quasi certaine (rappelons que les chances de survie sont de 5% par bataille) est un acte de folie difficilement compréhensible.

Il arrive cependant que des individus, déjà certainement largement secoués mentalement, et qui survivent grâce à la chance ou à leurs compétences de combat cachées mais néanmoins présentes veuillent continuer à faire partie de leur unité. On les surnomme à juste titre les morts-vivants. Ils restent souvent prostrés dans un coin, aiguisant leurs armes et mangeant le moins possible, comme coupés de la réalité par un terrible cauchemar. Ce sont des individus bien évidemment suicidaires qui ne cherchent qu'à mourir mais qui n'ont pas le courage de se donner la mort. Ajoutons à cela qu'ils ont une certaine chance (ou malchance) puisque trouver la mort sur Tanæphis n'est pas vraiment difficile, même pour ceux qui tentent désespérément de survivre.

On estime que 75% de ces morts-vivants sont des porteurs d'armes, totalement contrôlés et qui sont forcés de combattre coûte que coûte. Les armes qui en sont responsables sont parmi les plus cruelles et les plus sadiques, puisqu'il est de coutume que, lorsque son porteur ne convient pas, on s'en sépare (éventuellement en le tuant) mais le plus vite possible et sans douleur pour l'infortuné candidat. Ces armes semblent se complaire dans une vie de tristesse et de mélancolie, loin de la gloire qu'apporte une arme totalement en accord avec son porteur.

Certains morts-vivants sont des possédés qui, rendus fous par l'intrusion de l'esprit de l'arme dans leur cerveau, cherchent de cette façon à mourir le plus vite possible là où ils ont vécu: sur un champ de bataille.

Chasseurs

Description: Ces unités d'élite Alwegs ne sont pas souvent utilisées dans les batailles rangées mais forment de petits groupes qui traquent les animaux rares dans le but de les revendre, morts ou vifs, à certains collectionneurs et aux grandes arènes de Pôle. Ils sont particulièrement discrets et excellent dans l'utilisation du filet, de l'arc, de la massue et du cestus.

Origine: De nombreux Alwegs, gênés par la hiérarchie des armées mercenaires, décident de partir à la recherche des objets les plus chers et les plus recherchés de Tanæphis: les animaux rares et les monstres enfantés par la magie du continent.

Race: Les chasseurs peuvent être de n'importe quelle race, du moment qu'ils sont dignes d'appartenir à cette caste (en fait, s'ils sont assez discrets et attentifs pour être de bons chasseurs).

Organisation militaire: Les chasseurs sont organisés en petits groupes de 5 individus, entraînés et habitués à combattre ensemble. Leur expérience au combat vient du fait qu'ils ont pourchassé des animaux quelquefois très dangereux pendant des années avant de se décider à combattre des êtres humains.

Equipement: Lorsque les chasseurs sont utilisés dans les armées mercenaires Alwegs, ils sont armés d'arcs et d'épées. Lorsqu'ils chassent des animaux, ils utilisent plutôt un grand filet plombé et une massue (ou un cestus). Ils sont presque toujours vêtus d'armures de cuir.

Caractéristiques et compétences requises: Les personnages-joueurs qui veulent devenir chasseurs doivent posséder les caractéristiques et compétences suivantes: Agilité: 16, Discrétion: 60%, Repérage: 60% et Tir: 50%.

Prestige: Faire partie d'une unité de chasseurs rapporte 2 points de prestige (qui sont perdus si le personnage quitte l'unité).

Bonus: Les chasseurs peuvent utiliser leurs arcs pour frapper un endroit particulièrement fragile de leur adversaire. Les arcs utilisés par les chasseurs sont donc considérés comme ayant le pouvoir spécial de "Point faible" (comme les poignards). Ce bonus est aussi valable contre un animal que contre un être humain.

Caractéristiques

Chasseur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	14	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	35%

Acrobatie	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	25%
Discrétion	**50%**
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	**50%**
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	5%

Points de vie	26
Prestige	7

Arc

Option	TIR
Toucher	35%
Dommages	F(Pf)

Armure de cuir

Protection	3

Le prix du danger

Même si les acheteurs d'animaux sont rares, les chasseurs trouvent toujours du travail, aussi et surtout parce qu'ils sont encore plus rares que les clients. Il existe déjà une dizaine de grandes arènes à Pôle, quelques unes dans les villes Vorozions et Batranobans et plus de deux cents boutiques spécialisées dans la vente de peaux de bêtes rares.

Les chasseurs sont, quant à eux, très peu nombreux (certainement pas plus de mille sur tout le continent). Ils préfèrent de loin capturer des créatures rares vivantes mais se font quelquefois engager pour tuer un monstre qui terrorise les régions environnantes.

Il existe même un vendeur de monstres de Pôle qui envoie ses chasseurs à la recherche, non pas de monstres, mais de zones de magie glauque. Il s'arrange ensuite pour qu'un animal (en cage) de son choix mette bas à cet endroit. Il dispose donc ensuite d'un bébé monstre déjà capturé et qu'il peut tenter d'apprivoiser (ce qui est très difficile mais déjà plus probable que de dresser un monstre déjà adulte). Les chasseurs-enquêteurs au service de ce commerçant particulièrement malin parcourent donc le pays et tentent de déterminer les lieux de naissances des monstres les plus puissants (ils estiment à juste titre que plus le monstre né est puissant, plus la poche de magie est importante). Le plus dur reste ensuite d'amener sur les lieux un animal qui va mettre bas dans un laps de temps assez court (il ne fait pas bon rester trop longtemps sur une poche de magie glauque, on ne sait jamais ce qui peut arriver). La boutique de ce marchand est l'une des plus connues de Pôle et il est le fournisseur officiel de deux arènes de grande taille.

Ségolène Ceptarion

"Future impératrice de Pôle"
(1015-? Ap. Neinnes)

Ségolène est la fille du bourgmestre Vorozion de Vargalupino. C'est un des rares habitants de la ville à ne pas être contrôlé par la spiduse-mère.

Dire que c'est une enfant gâtée est un euphémisme grossier. Son père lui passe tous ses caprices, les considérant comme des preuves que son caractère s'affirme (ce qui est essentiel pour une future impératrice).

Elle passe donc la journée à faire tourner en bourrique les serfs de son père et à dilapider le restant de sa fortune dans les magasins.

Bien que Vargalupino soit tout de même une ville de fous, Ségolène a fini par s'y habituer. Son apparente insouciance est sans doute ce qui la protège le mieux de la folie ou de la dépression.

Elle a appris à tirer parti des lubies des Vargalupinois et même si elle est extravagante, elle semble ne jamais s'attirer d'inimitié de leur part... à quelques notables exceptions près (comme Lise Ardunen).

Cette jeune humaine est fascinante.

Il est clair qu'elle est troublée par ce qui se passe autour d'elle, mais elle ne le montre pas.

Comme moi, elle joue à manipuler les autres et, malgré son jeune âge, elle a beaucoup appris dans ce domaine.

Et elle m'a beaucoup appris.

Sa réaction quand l'homme à l'épée s'est empalé sur son arme magique a été intéressante. Elle voulait pleurer et crier mais n'y parvenait pas.

J'ai eu raison de faire cette expérience.

Cette jeune humaine est vraiment fascinante.

Un Derigion ! Ils veulent la marier à une ordure de Derigion !
Heureusement, elle ne se laissera pas faire. J'ai eu du mal à le lui faire comprendre, mais je crois que c'est clair pour elle maintenant. Il faut éliminer la vermine.
Dès qu'on aura vidé ce porc de son sang, on se barrera de cette ville de cinglés.
Un porteur qui se suicide sans raison, c'est pas normal ça.
Des fous et un Derigion ! Il faut que je me tire !

Caractéristiques

Ségolène

FO	EN	AG	RA	PE	VO
09	12	16	15	14	13

Attaque brutale	5%
Attaque normale	45%
Attaque rapide	10%
Esquive	25%
Feinte	5%
Parade	20%
Tir	15%
Acrobatie	40%
Astronomie	5%
Commandement	5%
Course	35%
Discrétion	65%
Equitation	50%
Marchandage	25%
Médecine	5%
Nage	30%
Repérage	30%
Séduction	45%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	24
Prestige	5

Epée courte

Option	AN
Toucher	45%
Initiative	17
Dommages	F

Aucune armure

Protection	0(+5)

Shantagra (f) — Prestige: 18

Type: Epée courte (IN+2, AR+5%).
Coût: 100 (Contrôle: +00%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Compétence de combat: Attaque normale	Pr.	03	10
Discrétion	Sc.	37	20
Déplacement sur l'eau	Ex.	43	10
Disparition	Ex.	48	15
Lévitation	Ex.	93	30
Racisme envers les Derigions	Lm.	45	-5

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+0	6	6
Richesse	+1	7	8
Sexe	+2	6	7
Violence	+0	5	5
Réputation	-1	5	4

Dubitius

Porteur d'un membre du réseau
(1006-? Ap. Neinnes)

Dubitius est un jeune homme d'origine Derigion mais qui a été élevé sur la route par un groupe de nomades Alwegs. Il garde de ses origines une intelligence assez élevée et de son education une habitude à ne jamais rester en place.

Devenu porteur d'Axle à la suite d'un combat qu'il a bien malgré lui gagné, il est désormais voué à sillonner les routes de Tanæphis en portant des messages importants et ce rôle ne lui déplaît pas outre mesure.

Dans le scénario, il sera très sympathique et se liera rapidement d'amitié avec les joueurs si ceux-ci le considèrent comme un être humain à part entière, sinon, il se contentera de rêver éveillé en attendant que ça se passe.

Il est d'un naturel curieux et est toujours à l'écoute de tous les bruits des endroits où il se déplace (vous devez donc ne pas oublier que sa compétence de Repérage est assez haute).

Caractéristiques

Dubitius

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	13	15	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	**50%**
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	20%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	25%
Discrétion	**65%**
Equitation	15%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	**80%***
Séduction	30%
Stratégie	30%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	8
Hallebarde	
Option	AN
Toucher	**50%**
Initiative	5
Dommages	I
Armure de cuir clouté	
Protection	5(+5)

Réseau (pierre de Nænerg)

Type: Exotique (?).
Coût: 20.
Manifestation: La lame vibre légèrement lorsque reçoit un message d'une autre arme.
Fréquence d'utilisation: Permanent.
Portée: Sur tout Tanæphis.
Durée: Permanent.
Effet(s): Ce pouvoir très spécial permet aux armes qui le possède de communiquer télépathiquement entre elles et ce quelque soit la distance, mais à deux conditions primordiales:

- Elles doivent avoir un porteur.
- La correspondante doit posséder le pouvoir "Réseau" est être du même type de pierre.

Axle serait une arme mineure comme les autres si elle n'avait pas eu la chance de posséder le pouvoir de réseau qui la place donc ainsi avec les plus grandes armes du continent. Cela la rend légèrement moins humble que la plupart de ses consœurs et les nombreuses batailles auxquelles elle a participé vont peut être lui permettre d'atteindre le rang d'Arme (avec un grand A).

Axle — Prestige: 11

Type: Hallebarde (IN-5, Cg, Dom: I).

Coût: 90.

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Réseau	Ex.	?	20
Pierre de Nænerg	Ex.	40	50
Repérage (+20%)	Sc.	55	5

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	-	5	5
Richesse	-	7	7
Sexe	-	8	8
Violence	-	4	4
Réputation	-	5	5

Mossi

Membre de l'ATPD
(1011-? Ap. Neinnes)

Mossi est un des habitants les plus fous de Vargalupino. C'est un Alweg Gadhar, porteur d'arme et membre de l'Association des Tueurs de Petits Dinosaures. Il est très légèrement monomaniaque et ne parle que de ses prises fabuleuses et de ses combats solitaires.

Sa collaboration avec Chopper est un véritable succès et les deux individus comptent bien repousser toujours plus loin les limites de leurs capacités de chasse.

Leur prochaine proie du duo sera le dinosaure géant qui se cache dans le grand fangeux et dont Mossi a déjà repéré des traces un peu partout. Il souhaite le tuer lui même puis ramener sa tête au village pour augmenter encore le prestige qu'il possède auprès de la population locale.

Même s'il est vantard et légèrement mégalomane, Mossi reste un chasseur hors-paire mais qui devrait quitter le village pour que ses instincts de prestige et de Réputation exacerbés ne le mènent pas, un beau jour, jusqu'à la mort.

Le combat aura lieu au petit matin. Je serais là alors que sa carcasse allongée commencera à peine à frémir sous les rayons du soleil matinal. Sa peau recouverte de boue sera sèche et il se jettera tout d'abord dans l'étendue d'eau la plus proche.

J'attendrais, immobile comme les souches qui l'entourent qu'il sorte de son bain et qu'il se déplace lentement vers le sud, comme toujours.

C'est à ce moment même, lorsqu'il me tournera le dos que je me jetterais sur lui. En quelques enjambées je serais sur son dos et je commencerais à frapper son crâne osseux avec ma hache.

Le sang coulera à flots mais la bête ne sera pas encore morte, elle se secouera vivement et me jettera au sol. Aveuglé par le sang, il n'aura pas le temps de réagir avant que je ne m'attaque à son poitrail, là où la peau est moins épaisse et où je me taillerais un chemin sanglant vers son cœur.

Mossi est une arme spécialisée dans la chasse et son porteur lui convient très bien. L'influence de la spiduse-mère la dérange quelque peu et compte bien essayer de faire quitter le village à Mossi.

Elle aime par dessus tout, comme son porteur, traquer et tuer des créatures de plus en plus grande. Sa prochaine proie sera le tyrannosaure caché dans le grand fangeux.

Caractéristiques

Mossi

FO	EN	AG	RA	PE	VO
10	14	16	10	10	10

Attaque brutale	10%
Attaque normale	**60%**
Attaque rapide	10%
Esquive	20%
Feinte	10%
Parade	10%
Tir	10%
Acrobatie	25%
Artisanat (gadhar)	15%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Connaissance (gadhar)	**50%**
Course	30%
Discrétion	**75%**
Equitation	15%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	**55%**
Repérage	**60%**
Séduction	30%
Stratégie	30%
Tactique	5%
Points de vie	28
Prestige	13
Hache de combat	
Option	AN
Toucher	**60%**
Initiative	8
Dommages	J
Aucune armure	
Protection	0(+5)

Chopper — Prestige:

Type: Hache de combat (IN-2, AB+10%, Dom: G).
Coût: 145 (Contrôle - 50%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Repérage incontrôlé (100%)	Sc.	79	30
Discrétion incontrôlée (100%)	Sc.	69	30
Attaque normale critique	Pr.	41	20
Attaque normale critique	Pr.	41	20
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	17	18
Richesse	-1	5	4
Sexe	+0	7	7
Violence	+0	6	6
Réputation	+2	15	17

Les Hysnatons

De toutes les organisations politiques ou secrètes de Tanæphis, le Miroir du passé est sans aucun doute la plus dangereuse. Elle prône la destruction plus ou moins immédiate de tous les non-Hysnatons dans le simple but de faire renaître une nation ork, elfe et naine. Leurs membres sont pour la plupart fanatiques mais aussi terriblement intelligents. Ils utilisent des troupes d'élite appelées "Miroirs" et qui sont en fait des assassins sur-entraînés qui tuent les individus qui les gênent et forment des groupes de combat en cas de batailles rangées (ce qui est tout de même très rare, préférant lors de tels combats les Scories).

Le racisme de certaines nations de Tanæphis sont aussi des armes très puissantes pour le Miroir du passé puisque des Hysnatons modérés qui se trouvent persécutés rejoignent tous les jours plus nombreux les rangs de cette organisation. L'intolérance et la violence des Derigions et des Batranobans sont le creuset de milliers de miroirs en puissance qui croient voir dans ce parti leur seul moyen de survie.

La race Hysnaton est certainement la plus mystérieuse de Tanæphis. Elle est le résultat de centaines d'années de métissage entre les êtres humaines et les autres races désormais disparues. Les Hysnatons sont, comme les Alwegs, intimement mêlés aux autres sociétés du continent et ne se disent que très rarement "Hysnatons". Les adeptes du Miroir du passé en sont une exception flagrante.

Vous trouverez dans les pages suivantes tout ce dont vous avez besoin pour incarner un personnage Hysnaton ou maîtriser un scénario qui met en scène un ou plusieurs personnages de cette race. C'est-à-dire:

- Un rapide historique vous résumera en quelques mots les origines et l'évolution de ce peuple qui n'en est pas tout à fait un. C'est même la seule véritable "race" du continent, les autres n'étant physiquement pas vraiment différentes les unes des autres.

- Un guide non-exhaustif qui contient aussi bien des points de règles que du background et qui a pour but de vous offrir un panel de personnages Hysnatons exotiques.

- Deux types de troupes d'élite (les Scories et les Miroirs) ajouteront du piment à vos personnages, à vos escarmouches et à vos aventures. Ils possèdent tous deux des compétences particulières et des motivations différentes.

- Enfin, la description de quelques personnages célèbres, qui joueront certainement un rôle important dans la campagne et dans vos scénarios.

Historique

Peu d'habitants de Tanæphis connaissent l'histoire des races non-humaines, dont les derniers descendants se sont éteints il y a plus de 7000 ans. Le maître de Jeu, lui, trouvera plus de détails sur leur disparition dans la Chronologie. Les trois races -Elfes, Nains, Orcs- étaient toutes trois compatibles avec les humains (étant humaines à l'origine) et de nombreux métis naquirent. Au fur et à mesure de ces générations, les caractéristiques non-humaines de leurs descendants se sont affaiblies et dispersées, mais elles ressurgissent parfois de manière inattendue. Les réactions des humains contre ces "bâtards" n'ont guère changé au fil des millénaires.

Une petite minorité éduquée les apprécie et les admire en tant que porteurs de souvenirs d'un passé mythique, une autre petite minorité tolérante n'a aucune réaction particulière, pensant qu'il faut de tout pour faire un monde, et le reste des humains, selon une habitude immémoriale, les craignent parce qu'ils sont différents et les haïssent parce qu'ils les craignent. Le mot "Hysnaton" est apparu relativement récemment: il y a 800 ans, l'Impératrice Derigion Villaessa, connue pour son efficacité mais pas pour sa tolérance, inventa le terme de "Benatons", qu'on peut traduire plus ou moins littéralement par "sous-hommes", terme qu'elle voulait faire appliquer à tous ceux qui avalent des gènes non-humains.

Un grand philosophe humaniste de l'époque, Mar Abessa, qui avait lui-même des caractéristiques non-humaines évidentes et un solide sens de l'humour, répliqua presque aussitôt en le transformant en "Hysnatons", ce qui signifie exactement le contraire. Ce terme de "surhommes" a fait son chemin, mais pas toujours comme l'aurait désiré Mar Abessa... Les humains qui haïssent les Hysnatons - et qui sont assez éduqués pour comprendre ce que le terme signifie - l'utilisent ironiquement comme insulte, et les Hysnatons qui haïssent les humains, car il y en a, reprennent le terme au premier degré, et s'en glorifient, pensant réellement qu'ils sont les membres d'une race supérieure et agissant en conséquence. Pauvre Mar Abessa, qui croyait en la paix entre les hommes...

Chronologie de l'Année de Raz en cours et historique des races non-humaines

4500: Le réchauffement de l'atmosphère réveille les virus et les bactéries. Ceux-ci anéantissent presque entièrement la civilisation naissante en tuant 9/10èmes de la population. Ceux qui restent développent des immunités qui leur permettent de survivre. L'effet des virus mêlés à la magie latente sur Tanæphis déclenche des mutations étranges, entraînant la création de nouvelles races, toutes originaires des humains.

Population et répartition géographique

Les Hysnatons (Primarius ou Secondarius) ne forment pas une race à proprement parler, mais sont les lointains descendants des croisements entre les humains et les représentants de races non-humaines depuis longtemps disparues (Elfes, Nains, Orcs). Les Hysnatons sont peu nombreux (environ 5 millions), mais on en trouve sur toute la surface de Tanæphis. On estime qu'il existe 100 fois moins d'Hysnatons Primarius que d'Hysnatons Secondarius.

Morphologie

Les Hysnatons sont des humains (qui peuvent donc avoir les caractéristiques morphologiques de n'importe quelle race de Tanæphis) dans les gènes desquels subsistent des particularités appartenant à leurs lointains ancêtres. Ces particularités peuvent être très diverses (oreilles pointues, pilosité corporelle importante, etc...) et sont décrites plus en détail au chapitre "Particularités des personnages Hysnatons".

Tous les Hysnatons peuvent être séparés en deux types, plus ou moins arbitrairement classés par les scientifiques Derigions. On distingue le type "Primarius" et le type "Secondarius". Le premier type est physiquement très marqué par sa descendance Hysnaton et n'est jamais éduqué de la même façon que les individus appartenant à l'autre type. Le type dit "secondaire" possède quelques traits rappelant sa descendance et est facilement accepté même dans les peuples les plus racistes.

Création d'un Hysnaton Primarius: Ses compétences et ses caractéristiques seront déterminées en suivant les règles normales de création d'Hysnaton (voir fiche de résumé ci-après). Ce sont les "vrais" Hysnatons comme les définissent les membres des autres races. Il vit souvent seul et est rejeté de la plupart des villes et villages (tout le monde sait qu'abriter un Hysnaton sous son toit porte malheur). Un Hysnaton Primarius est souvent le fruit d'un accouplement entre deux Hysnatons Secondarius. En outre, un Hysnaton Primarius reçoit 6 particularités à déterminer selon le principe expliqué ci-dessous.

Création d'un Hysnaton Secondarius: Un tel individu peut se mêler beaucoup plus facilement aux membres des autres races et est la plupart du temps assez bien accepté par les autres. Ses caractéristiques et ses compétences seront déterminées comme s'il s'agissait d'un personnage d'une toute autre race (il suffit alors de se reporter à l'extension contenant la description de ce peuple). On peut même imaginer un Hysnaton métis Alweg ou même un Hysnaton Alweg éduqué chez les Derigions (et toutes les déclinaisons sur le même thème). En outre, un Hysnaton Secondarius reçoit 2 particularités à déterminer selon le principe expliqué ci-après.



Chasseur

La plupart de ces races mutantes sont instables et disparaissent sans descendance. Trois de ces races parviennent cependant à se reproduire et à vivre aux côtés des humains: ce sont les Elfes, les Nains et les Orcs.

4500-7000: Le second printemps de Tanæphis. De nouveau, les humains et leurs cousins reconstruisent la civilisation perdue. C'est le temps de l'agriculture, de la découverte et de l'apprentissage des techniques de forge, d'astronomie, de magie et de navigation. C'est aussi le temps des guerres inter-raciales, qui voit s'élever et disparaître une civilisation elfe extrêmement évoluée. Fondée sur l'homosexualité aussi bien féminine que masculine, cette civilisation, sans doute une des plus originales et des plus intéressantes que Tanæphis ait connue, s'éteint faute de descendance. Les premières armes-dieux apparaissent à ce moment, peut-être forgées par les nains.

7000-8000: Les nains, dont la reproduction est rare et lente, disparaissent, écrasés sous le nombre des Orcs très prolifiques. Ceux-ci auraient pu devenir les maîtres de Tanæphis si toute la race n'avait été emportée en moins de 200 ans par une MST virulente, prouvant ainsi définitivement l'instabilité des races nées dans ce printemps des maladies. L'essor de la navigation est stoppé par le nombre de plus en plus important de porteurs d'armes, qui craignent de s'approcher des profondeurs aquatiques.

Particularités des personnages Hysnatons

Un personnage Hysnaton Primarius devra déterminer en se servant des quelques tables qui suivent 6 particularités qui font de lui ce qu'il est. Un Hysnaton Secondarius ne devra déterminer de la même façon que 2 particularités.

Alors que les règles de base déterminaient totalement aléatoirement les particularités de votre personnage, vous avez désormais quatre choix de base possibles. Vous devez donc choisir une des quatre possibilités suivantes.

Note: Tous les pouvoirs ci-dessous sont cumulatifs mais on ne peut pas posséder deux fois le même (en ce cas, rejeter le d%).

1) Personnage d'origine elfe: Il jetera 2 (Secondarius) ou 6 (Primarius) fois les dés sur la table 1 "Elfes" ci-après).

2) Personnage d'origine naine: Il jetera 2 (Secondarius) ou 6 (Primarius) fois les dés sur la table 2 "Nains" ci-après).

3) Personnage d'origine orc: Il jetera 2 (Secondarius) ou 6 (Primarius) fois les dés sur la table 3 "Orcs" ci-après).

4) Personnage d'origine variable: Il jetera 2 (Secondarius) ou 6 (Primarius) fois les dés sur la table 4 "Variables" ci-après).

Table 1: Elfes

%	Résultat	Effet(s)	Prestige
01-05	Oreilles pointues	-	2
06-10	Visage fin	-	0
11-15	Grands yeux	Repérage +5%	1
16-20	Taille +10cm	-	0
21-25	Taille +20cm	Force +1**	1
26-30	Yeux verts vifs	-	4
31-35	Peau blanchâtre	-	2
36-40	Corps très fin	Endurance +1**	0
41-45	Six doigts	-	1
46-50	Poids -10kgs	-	0
51-55	Poids -20kgs	Endurance -1**	0
56-60	Discrétion accrue	Discrétion +20%	0
61-65	Médecine accrue	Médecine +10%	0
66-70	Séduction accrue	Séduction +10%	0
71-75	Rapidité accrue	Rapidité +1	0
76-80	Agilité accrue	Agilité +1	0
81-85	Force diminuée	Force -1	0
86-90	Volonté diminuée	Volonté -1	0
91-95	Vision nocturne	Comme le pouvoir exotique N°97 (page 46)	0
96-00	Vision infra-rouge	Comme le pouvoir exotique N°96 (page 46)	0

8000: Les civilisations humaines règnent sur la surface de Tanæphis.

9527: Sur Tanæphis, les températures sont à peu près de 3° plus basses que celles qui règnent à l'époque de Bloodlust (1031 Après Néinnes). Les Elfes ont disparu depuis longtemps, ne laissant derrière eux que des ruines... et des humains aux oreilles pointues ou aux yeux démesurés. Au nord, quelques tribus de ceux qui allaient être plus tard appelés les Thunks se passent de génération en génération les secrets des entrées des réseaux de cavernes des anciens nains.

10527: Point de départ du calendrier Derigion, An 0 du calendrier De Néinnes.

*: Permet de causer, lors d'une attaque brutale normale ou rapide, des dommages avec la bouche comme seule et unique arme (Initiative: -2, Dommages: D). Si le personnage possède à la fois une Mâchoire et des Canines très développées, les dommages sont décalés d'une colonne vers la droite (Total: E).

**: Cette augmentation peut porter une caractéristique au-delà du maximum autorisé (20) mais jamais en dessous du minimum (1).

Prestige: Cette valeur est à rajouter au prestige du personnage qui possède la caractéristique correspondante (voir à ce sujet le chapitre "Prestige").

Table 2: Nains

%	Résultat	Effet(s)	Prestige
01-05	Pilosité corporelle importante	-	2
06-10	Taille -10cm	-	0
11-15	Taille -20cm	Force -1**	1
16-20	Peau mate	-	0
21-25	Quatre doigts	-	1
26-30	Poids +20kgs	Endurance +1**	0
31-35	Poids +40kgs	Endurance +2, Rapidité -1**	1
36-40	Attaque brutale accrue	Attaque brutale +10%	0
41-45	Stratégie accrue	Stratégie +10%	0
46-50	Tactique accrue	Tactique +10%	0
51-55	Artisanat Vorozion inné	Base: 5%	0
56-60	Commandement accru	Commandement +10%	0
61-65	Volonté accrue	Volonté +1	0
66-70	Force accrue	Force +1	0
71-75	Rapidité diminuée	Rapidité -1	0
76-80	Agilité diminuée	Agilité -1	0
81-85	Vision nocturne	Comme le pouvoir exotique N°97 (page 46)	0
86-90	Vision infra-rouge	Comme le pouvoir exotique N°96 (page 46)	0
91-95	Armure corporelle	1 point de protection (permanent)	2
96-00	Armure corporelle renforcée	2 points de protection (permanent)	3*

Table 3: Orcs

%	Résultat	Effet(s)	Prestige
01-05	Oreilles pointues	-	2
06-10	Pilosité corporelle importante	-	2
11-15	Pilosité corporelle inexistante	-	3*
16-20	Taille +10cm	-	0
21-25	Taille +20cm	Force +1**	1
26-30	Taille +30cm	Force +2**	2
31-35	Taille -10cm	-	0
36-40	Taille -20cm	Force -1**	1
41-45	Canines très développées	*	2*
46-50	Mâchoire très développée	*	3*
51-55	Yeux verts vifs	-	4
56-60	Yeux rouges vifs	-	4
61-65	Peau légèrement verdâtre	-	3**
66-70	Peau mate	-	0
71-75	Poids -10kgs	-	0
76-80	Poids -20kgs	Endurance -1**	1
81-85	Poids +20kgs	Endurance +1**	0
86-90	Poids +40kgs	Endurance +2, Rapidité -1**	1
91-95	Vision nocturne	Comme le pouvoir exotique N°97 (page 46)	0
96-00	Armure corporelle	1 point de protection (permanent)	2

Table 4: Variables

%	Résultat	Effet(s)	Prestige
01-20	Particularité Elfe	Jeter 1d% sur la table 1 "Elfes"	-
21-40	Particularité Naine	Jeter 1d% sur la table 2 "Nains"	-
41-60	Particularité Orc	Jeter 1d% sur la table 3 "Orcs"	-
61-65	Yeux blancs (sans pupille)	-	4**
66-70	Peau cadavérique	-	3**
71-75	Immortalité	Le personnage ne vieillit pas	0
76-80	Chance	Comme le pouvoir exotique N°33 (page 11)	0
81-85	Détection du danger	Comme le pouvoir exotique N°46 (page 21)	0
86-90	Pilosité corporelle inexistante	-	3*
91-95	Pilosité corporelle importante	-	2
96-00	Peau blindée	3 points de protection (permanent)	4

Si la valeur est suivie d'un (ou plusieurs) astérisque(s), c'est que cette caractéristique est particulièrement horrifique et que son possesseur peut tenter d'appartenir à une unité de Scories. Il reçoit, de plus, un malus à certaines compétences qui sera calculé à l'aide du petit tableau ci-dessous:

	Laideur			
Compétence	1-2	3-4	5-6	7 et +
Marchandage	-	-05%	-10%	-20%
Séduction	-10%	-20%	-30%	-40%

Laideur: Cette valeur se calcule en ajoutant toutes les caractéristiques possédées par le personnage et qui sont suivies d'un astérisque dans les quatre tables ci-dessus. Si la caractéristique est suivie de deux astérisques, elle compte pour deux dans le calcul de la laideur.

Compétences particulières

Seuls les Hysnatons Secondarius peuvent posséder les compétences et capacités spéciales du peuple où ils sont nés (il suffit alors de se reporter à l'extension contenant la description de ce peuple).

Equipement

Un personnage-joueur Hysnaton Primarius vivant "sur les routes" sera équipé de la façon suivante (il suffit de jeter quatre dés de pourcentage sur le tableau suivant, une fois pour chaque ligne). S'il est tout simplement un Hysnaton Secondarius, le personnage pourra, s'il le désire, obtenir l'équipement propre à la race où il a été éduqué (voir le supplément qui correspond à ce peuple).

	01-25	26-50	51-75	76-00
Armement secondaire	Aucune	Poignard	Poignard	Bouclier
Armure	Cuir	Cuir clouté	Cuir clouté	Cotte de mailles
Monture	Aucune	Aucune	Cheval	Cheval
Monnaie	1d6 Rams	1d6 Thams	1d6 Klidors	1d6 Cestes

Les armes tribales des mercenaires Hysnatons sont l'épée (longue ou à deux mains) et le bouclier. Les guerriers Hysnatons portent des armures de cuir (clouté ou non) et montent quelquefois des chevaux.

Mode de vie

Il n'y a dans aucune région de Tanæphis de loi particulière contre les Hysnatons. Dans leur immense majorité ceux-ci vivent donc normalement, en suivant les coutumes du pays où ils sont nés. Le racisme latent en pousse cependant, plus que la moyenne des humains, à partir sur les chemins pour échapper à une ambiance étouffante. On en trouvera donc souvent dans les professions traditionnelles des exilés: mercenaires, coursiers, cartographes, marchands itinérants etc... et bien sûr, chez les porteurs d'armes.

Education des enfants

Les enfants Hysnatons Primarius qui naissent parmi d'autres peuples sont laissés à eux-mêmes dans la nature et meurent le plus souvent. Ceux qui survivent assez longtemps pour être adoptés par des Hysnatons mercenaires deviennent des individus aigris et particulièrement racistes et rejoignent dès leur plus jeune âge les rangs des Miroirs du passé (la plus célèbre organisation pro-Hysnaton de Tanæphis).

Le rôle des femmes

Les femmes Hysnatons Primarius sont considérées comme des hommes par les autres membres de ce peuple. Le racisme dont ils sont victimes en permanence leur permet d'oublier plus facilement leurs différences sexuelles.

Organisation politique

Comme les Alwegs, les Hysnatons Primarius ont toujours été considérés comme des parias et des exclus. Leur différence étant surtout physique, ce racisme est beaucoup plus franc et beaucoup plus fréquent chez les individus les plus faibles d'esprit (de quelque race que ce soit). Les Hysnatons ne possèdent pas, à la différence des Alwegs, d'organisation plus ou moins officielle dont le but serait de défendre leurs droits ou tout simplement leurs vies. Malgré tout, il arrive que les Hysnatons



Scorie

Primarius (pour la plupart) se regroupent de temps à autres pour faire face à un problème commun mais cela n'atteint que très rarement un niveau politique (cela reste presque toujours au niveau militaire voire commercial, entre des marchands de la même race). La plus célèbre de ces organisations est celle qui regroupe les plus extrémistes d'entre-eux et qui forme une sorte de guilde à elle seule. Son nom bien anodin résonne toujours comme le choc d'une hache sur un crâne dans l'esprit de ceux qui s'y sont frottés: les Miroirs du passé.

Organisation militaire

Beaucoup moins célèbres que les unités mercenaires Alwegs, les mercenaires Hysnatons sont plus un regroupement de bandits et de hors-la-loi qui voient dans la guerre une bonne raison de piller, de tuer et de violer ainsi qu'une source de revenus non négligeable. Leur manque de loyauté et leur efficacité en combat est largement compensée par le fait que leurs tarifs sont beaucoup moins importants que leurs équivalents Alwegs (souvent du simple au double). Le seul type d'unité célèbre et redouté par toutes les armées de Tanæphis est appelé "Scorie" et est composé des guerriers Hysnatons les plus repoussants (surtout ceux qui possèdent une descendance orc très prononcée) possibles. L'effet de cet horrible amalgame de "sales gueules" est désastreux sur le moral des adversaires (sauf s'ils sont assez expérimentés pour passer outre ce look horrifique).

Langage

Les Hysnatons ne possèdent pas de langage à part entière et utilisent donc la langue du peuple qui habite dans la région où ils vivent. En aucun cas un Hysnaton Primarius ne saura lire ou écrire la langue d'un autre peuple (il ne peut pas trouver de professeur). Les Hysnatons Secondarius utilisent le langage et l'écriture du peuple où ils sont nés.

Réaction vis à vis des porteurs d'armes

Les porteurs d'armes Hysnatons sont détestés par de nombreuses peuplades et même le plus souvent par les Hysnatons eux-mêmes. Rendus aigris par leurs différences physiques, les porteurs de cette race sont presque toujours cruels et sans pitié aussi bien pour leurs adversaires que pour leurs victimes.

Les guildes

Etant un peuple nomade aux caractéristiques variables, les Hysnatons n'ont pas d'avis très prononcé sur les guildes. Laissons tout de même s'exprimer un Hysnaton Primarius extrémiste sur ce sujet.

Guilde des mercenaires: La guilde des mercenaire emploie aussi bien des Hysnatons que des individus d'autres races et ne sont donc pas racistes (il arrive que des altercations aient lieu dans les locaux de cette association, mais cela reste tout de même assez rare).

Guilde des navigateurs: Il existe très peu d'Hysnatons appartenant à cette guilde mais en aucun cas à cause du racisme des membres d'autres races.

Guilde des marchands: La plupart des habitants de Tanæphis réagissent avec agressivité envers les Hysnatons et il est rare que ces derniers demandent à faire partie de cette guilde.

Guilde des coursiers: Les coursiers ont souvent dans les veines du sang elfe, même s'ils disent appartenir à d'autres races plus jeunes.

Guilde des écrivains: La guilde des écrivains engage aussi bien des Hysnatons que des individus d'autres races, mais uniquement s'ils ont les compétences nécessaires (lire et écrire) pour bien faire leur travail.

Guilde des cartographes: A l'instar des coursiers, les cartographes ont souvent du sang non-humain dans les veines (bien que celui-ci soit plus souvent nain qu'elfe).

Guilde des mercenaires de Pôle: La guilde des mercenaires de Pôle ne fait aucune différence entre les Hysnatons et les membres d'autres races mais n'engagent jamais d'unités de Scories qui donneraient une trop mauvaise image de la guilde aux populations civiles de Pôle.

Guilde des épiciers: Seuls les Hysnatons ayant aussi du sang Batranoban dans les veines peuvent espérer appartenir à cette guilde.

Guilde des voyageurs: Presque tous les Hysnatons qui sont élevés sur la route sont inscrits à cette guilde et profitent ainsi pleinement des avantages offerts par celle-ci.

Guilde des courtisans: Certains clients de cette guilde sont particulièrement attirés par les Hysnatons ayant du sang elfe dans les veines et il est sûr que posséder de telles origines permet une acceptation plus rapide dans cette organisation. Ceux ayant du sang nain ou orcs sont presque toujours refusés, pas par racisme mais parce que leur apparence physique n'est pas dans les normes de beauté de Tanæphis.

Les autres races

Etant un peuple nomade aux caractéristiques raciales variables, les Hysnatons n'ont pas d'avis très prononcé sur les autres peuples de Tanæphis et ne sont que très rarement racistes. Laissons tout de même s'exprimer un Hysnaton Primarius extrémiste sur ce sujet.

Les Alwegs: Les Alwegs sont presque comme nous, des parias et des hors-castes. Il ne sont généralement pas racistes envers nous.

Les Batranobans: Les Batranobans sont une civilisation raciste et refusent presque toujours de commercer ou de vivre avec des Hysnatons.

Les Derigions: Les Derigions sont plus racistes encore que les Batranobans et, qui plus est, sont complètement hors-course pour la domination de Tanæphis. Ce sont des "has-been" qui ne méritent qu'une seule chose: disparaître.

Les Gadhars: Les Gadhars nous accueillent souvent très facilement, tout du moins autant que les autres individus blancs du continent.

Les Piorads: Les Piorads sont relativement racistes mais acceptent très facilement un Hysnaton dans leur tribu si celui-ci est un bon combattant. Les Piorads vivent et meurent par la violence.

Les Sekekers: Les Sekekers ne sont pas racistes envers les Hysnatons et les considèrent toujours comme leurs égales, à condition, bien sûr, qu'ils soient de sexe féminin.

Les Thunks: Les Thunks ont très peu de rapports avec les Hysnatons mais ne les accueillent jamais mal (ils ont cependant souvent besoin d'une faible durée d'acclimatation pour s'habituer au "look" de leur nouvel enfant ou allié).

Les Vorozions: La race Vorozion n'existe que dans les livres des technocrates qui dirigent cet empire. Tout Hysnaton peut donc être reconnu comme tel s'il fait les bonnes démarches et s'il a la patience de les mener à bout.

Le prestige

Les Hysnatons vivant sur les routes considèrent que le prestige est une valeur très vague et parfaitement inutile. Ils le calculent donc comme dans les règles de base. Ceux qui ont été élevés dans un milieu social différent utilisent la table correspondante à leur nation d'adoption (voir dans ce cas le supplément qui la contient). Dans tous les cas, posséder des traits non-humains prononcés ajoute du prestige selon la petite formule suivante:

Tous les personnages Hysnatons devront ajouter à leur prestige la valeur indiquée dans la colonne "Prestige" des tables 1 à 4 données au début de ce chapitre. Cette valeur n'indique pas si le personnage est "beau" ou "laid" mais uniquement qu'il est différent des autres habitants de Tanæphis. Pour donner une idée de la façon dont les caractéristiques non-humaines sont considérées, celles suivies d'un ou plusieurs astérisques sont considérées comme hideuses pour le commun des mortels.

Le commerce

N'étant pas une race à part entière, les Hysnatons n'ont pas de préceptes spéciaux quant au commerce. On peut toutefois estimer qu'un commerçant ayant du sang non-humain dans les veines sera plus prompt à faire des réductions à un autre Hysnaton qu'à un humain "pur".

Les armées

Les unités mercenaires Hysnatons sont souvent assez petites et pas très puissantes puisqu'elles ne contiennent que très peu d'unités. Elles remportent cependant de nombreuses victoires partout où elles sont utilisées, grâce aux unités d'élite de Scories, et où leur faible nombre n'est pas un handicap trop important.

Mercenaires: Cette unité est composée de 20 hommes. Agressives et expérimentées, ces troupes forment le corps de toute force armée Hysnaton.

EF	PU	MO	IN
20	50	Vétéran	+1
Armement	Epée, Bouclier		
Armure	Cuir clouté		
Monture	-		
Note	-		

Cavaliers mercenaires: Cette unité est composée de 10 cavaliers. Les chevaux ne sont pas protégés et sont donc très rapides. Ces unités sont de grande valeur mais ne sont souvent pas en nombre suffisant pour combattre des unités de cavalerie lourde Piorads ou Vorozions.

EF	PU	MO	IN
10	60	Vétéran	+1
Armement	Epée à deux mains		
Armure	Cuir		
Monture	Cheval		
Note	Bonus de charge: IN+2, PU+15		

Scories: Ces unités sont uniquement composées d'Hysnatons rendus particulièrement laids par leurs ascendances. Ils ont presque tous la peau mate voire carrément verte et plus de 50% sont munis de larges dents jaunies. Ils sont pour la plupart complètement fous (ou tout du moins font tout pour qu'on les croit fous) et ne font jamais de prisonniers.

EF	PU	MO	IN
50	100	Elite	+2
Armement	Epée		
Armure	-		
Monture	-		
Note	Contre moral milice ou normal: PU+100		

Création d'un personnage Hysnaton

Caractéristiques

Force (FO)	12
Endurance (EN)	12
Agilité (AG)	10
Rapidité (RA)	10
Perception (PE)	12
Volonté (VO)	8
Rappel	+6 au total

Compétences

Attaque brutale	10%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Rappel	+40% au total

Acrobatie	20%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	10%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	10%
Nage	10%
Médecine	10%
Repérage	20%
Séduction	10%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Rappel	+80% au total

Désirs

Prestige	4
Richesse	5
Sexe	5
Violence	4
Réputation	6
Rappel	+/-2 pour chaque

Porteur

FO	EN	AG	RA	PE	VO
15	13	10	10	13	8

Attaque brutale	40%
Attaque normale	35%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	15%
Acrobatie	20%
Astronomie	15%
Commandement	**50%**
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	45%
Médecine	10%
Nage	15%
Repérage	45%
Séduction	20%
Stratégie	10%
Tactique	10%
Points de vie	26
Prestige	10

Guerrier

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	10	10	12	8

Attaque brutale	10%
Attaque normale	15%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	20%
Astronomie	10%
Commandement	10%
Course	10%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	10%
Repérage	20%
Séduction	10%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	24
Prestige	0
Epée longue	
Option	AN
Toucher	25%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Vétéran

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	10	10	12	8

Attaque brutale	20%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	10%
Parade	15%
Tir	10%
Acrobatie	20%
Astronomie	10%
Commandement	35%
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	10%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	20%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	0
Epée longue	
Option	AN
Toucher	30%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Elite

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	10	10	13	8

Attaque brutale	25%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	15%
Acrobatie	20%
Astronomie	15%
Commandement	45%
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	25%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	25%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	5
Epée longue	
Option	AN
Toucher	35%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Leader

FO	EN	AG	RA	PE	VO
14	13	10	10	13	8

Attaque brutale	30%
Attaque normale	30%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	15%
Acrobatie	20%
Astronomie	15%
Commandement	45%
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	35%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	35%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	10
Epée longue	
Option	AN
Toucher	40%
Initiative	10
Dommages	G
Cotte de mailles	
Protection	8

Scories

Description: Les Scories sont des unités d'élite Hysnatons qui rassemblent dans leurs rangs les individus les plus laids possibles. Leur "look" horrifique permet d'influencer efficacement les adversaires les moins entraînés. Chaque unité de Scories possède ses propres coutumes et ses tactiques de combat favorites. Il est donc difficile de généraliser leur comportement sur un champ de bataille ou lors des rares temps de paix.

Origine: Les premiers Hysnatons vraiment laids se sont tout de suite révoltés contre l'ordre établi en formant des unités de mercenaires. Lorsque même les Hysnatons "normaux" s'engagèrent en grand nombre dans les unités mercenaires, les Scories formèrent des unités à part entière pour ne pas avoir à combattre trop près de leurs frères moins "gâtés" par la nature.

Race: Les Scories sont obligatoirement Hysnatons et doivent posséder au moins 5 points de laideur (voir page 54). Ces Hysnatons peuvent, bien sûr, être originaires d'autres sociétés (surtout des plus intolérantes comme les Batranobans ou les Derigions).

Organisation militaire: Les Scories sont regroupés en unités de 100 individus et sont armés toujours assez légèrement. Leur armement varie néanmoins suivant les unités et leurs tactiques de combat spécifiques.

Equipement: La plupart des Hysnatons Scories combattent à l'aide d'épées et ne possèdent pas d'armure. Les leaders portent néanmoins le plus souvent des armures en cotte de mailles et sont pour la plupart porteurs d'armes mineures.

Caractéristiques et compétences requises: Un personnage-joueur désirant devenir Scorie devra posséder au moins 5 points de laideur et les compétences et caractéristiques suivantes: Force et Endurance: 14, Repérage et Attaque brutale: 50%.

Prestige: Tout personnage qui appartient ou qui a appartenu à une unité de Scories voit son prestige augmenter de 5 points. Ce bonus n'est pas valable si le personnage souhaite être considéré comme un Derigion.

Bonus: Les personnages Scories sont craints et redoutés par de nombreux individus sur Tanæphis. Leur compétence de Commandement est donc augmentée de (Points de laideur) x5%.

Caractéristiques

Scorie

FO	EN	AG	RA	PE	VO
13	13	10	10	13	8

Attaque brutale	30%
Attaque normale	20%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	15%
Acrobatie	20%
Astronomie	15%
Commandement	**60%**
Course	15%
Discrétion	20%
Equitation	10%
Marchandage	5%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	35%
Séduction	5%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	10
Epée	
Option	AB
Toucher	30%
Initiative	5
Dommages	H
Poignard	
Option	AB
Toucher	30%
Initiative	7
Dommages	E
Pas d'armure	
Protection	0

Quelques coutumes

Les unités de Scories possèdent toutes des coutumes et des pratiques censées effrayer les adversaires qu'elles combattent. Ces pratiques sont souvent sévèrement réprimées lorsque des unités mercenaires Hysnatons sont engagés par des nations "civilisées" comme les Derigions ou les Vorozions. On observe cependant souvent les débordements suivants:

Tatouages: Les Scories les plus extrémistes couvrent leur corps de tatouages aussi divers que mal dessinés et qui sont censés prouver leur invincibilité. Ils enduisent souvent les plaies subies en combat de charbon de bois qui, une fois la peau cicatrisée laissent sous la peau de belles traînées noirâtres. Ces tatouages incitent même certains Scories à combattre nu dans le but de prouver une fois de plus leur insensibilité à la douleur et leur mépris pour les armures et autres formes de protection.

Culte du sang: Les Scories boivent très souvent le sang de leurs victimes et mangent quelquefois leur cervelle. Cette pratique vient du fait que de nombreux Scories estiment qu'ils gagneront ainsi l'intelligence et le courage de leurs vaillants adversaires. Ces pratiques anthropophages sont aussi très communes chez certaines tribus Gadhars.

Trophées: Presque tous les Scories prennent sur le corps de leurs adversaires des trophées prouvant leur valeur au combat et le nombre d'ennemis éliminés. Ces trophées sont le plus souvent des doigts, des oreilles, des touffes de cheveux mais aussi des crânes entiers et les organes sexuels de leurs ennemis mâles.

Miroirs

Description: Les Miroirs sont les assassins d'élite de l'organisation quasi-terroriste appelée "Miroir du passé" et qui a pour but la destruction de tous les non-Hysnatons. Ces assassins sont sous le contrôle total des dirigeants du Miroir et doivent suivre les ordres sans même connaître le pourquoi de leurs actions.

Origine: Les Miroirs ont été formés dès que l'organisation du Miroir du passé a eut besoin d'éliminer ses ennemis. Au départ à peine quelques individus, les Miroirs sont devenus une force redoutée, puisque discrète, de Tanæphis. On suppose que le Miroir du passé peut réussir à rassembler en un même point plus d'une dizaine de Miroirs et ce, dans un laps de temps assez court (moins de trois jours).

Race: Les Hysnatons sont toujours des Hysnatons (mais, et cela est d'ailleurs assez amusant, leurs traits sont souvent particulièrement discrets pour ne pas attirer l'attention de leurs futures victimes).

Organisation militaire: Les Miroirs sont quelquefois utilisés en groupes de 4 à 5 individus mais agissent plus souvent seuls ou en duo. Leur discrétion s'encombre mal de groupes importants même si quelquefois leur proie nécessite un déploiement de force très important (tuer un dignitaire Derigion signifie souvent éliminer tous ses gardes du corps, ce qui représente tout de même un certain boulot !).

Equipement: Les Miroirs sont équipés de toutes sortes d'armes, selon leur convenance et leur entraînement spécifique, mais privilégient tout de même les armes légères et/ou discrètes.

Caractéristiques et compétences requises: Appartenir à une unité de Miroirs nécessite un entraînement poussé et du sang Hysnaton (Primarius ou Secondarius). Un personnage-joueur voulant appartenir à une telle unité devra posséder les caractéristiques et compétences suivantes: Rapidité et Agilité: 13, Discrétion et Repérage: 60%.

Prestige: L'appartenance à l'organisation du Miroir du passé et, qui plus est, à leurs assassins d'élite, les Miroirs, est un secret très bien gardé. Le bonus de prestige (10 points), n'est donc valable que parmi les membres de la société et en aucun cas pour tout autre individu (même Hysnaton).

Bonus: Contre un adversaire immobile et/ou surpris, l'attaque d'un Miroir possède toujours le pouvoir de "Point faible" et bénéficie d'un bonus supplémentaire de 25%.

Caractéristiques

Miroir

FO	EN	AG	RA	PE	VO
12	12	11	11	12	8

Attaque brutale	25%
Attaque normale	25%
Attaque rapide	10%
Esquive	10%
Feinte	15%
Parade	15%
Tir	15%
Acrobatie	20%
Astronomie	15%
Commandement	20%
Course	15%
Discrétion	35%
Equitation	10%
Marchandage	25%
Médecine	5%
Nage	15%
Repérage	35%
Séduction	15%
Stratégie	5%
Tactique	5%
Points de vie	26
Prestige	5(15)
Epée longue	
Option	AN
Toucher	35%
Initiative	11
Dommages	G
Massue	
Option	AN
Toucher	30%
Initiative	9
Dommages	E(As)
Armure de cuir	
Protection	3

Les différentes missions

Malgré ce que peuvent penser les gens mal informés (mais en existe-t-il de bien informés en ce qui concerne les miroirs ?), les Miroirs ne sont pas que des assassins. Ils remplissent de nombreux rôles dans leur organisation. On peut citer, entre autres:

Chantage: Lorsque le Miroir du passé veut avoir une influence sur un individu sans le menacer physiquement, il utilise ses Miroirs dans le seul but d'obtenir des renseignements l'incriminant pour ensuite le faire chanter tout à loisir.

Protection: Les Miroirs sont toujours nombreux dans l'entourage de tous les hauts responsables du Miroir du passé. Une tentative d'assassinat d'un tel leader se solde donc presque toujours par un échec cuisant (tant et si bien que la plupart du temps, la guilde des courtisans refuse d'entreprendre de telles missions, quelle que soit la somme proposée).

Espionnage: Les Miroirs se tiennent toujours au courant des va-et-vient des personnes influentes politiquement et des mouvements de troupes importants sur tout Tanæphis.

Elimination: Lorsqu'un ennemi est trop fou pour discuter et que le chantage n'a pas d'effet sur lui, les Miroirs se chargent de l'éliminer physiquement (mais ce type de mission est finalement assez rare).

Urkhdûn

Lieutenant de Melaus

(1001-? Ap. Neinnes)

Urkhdûn est un Hysnaton Primarius qui ressemble plus à un ork qu'à un humain (pour peu que quelqu'un sur Tanæphis sache à quoi ressemble un ork !). Il accentue d'ailleurs ce trait en s'habillant à la mode ork avec des vêtements de cuir épais grossièrement cousus.

Il est fier de son origine et a même changé son nom pour le prouver. D'après lui, ce mot signifie "renaissance ork" en ork. Personne ne va lui dire le contraire. D'autant plus qu'il est le second dans la hiérarchie de la Mort Carmin.

Fidèle serviteur de Melaus et diplomate hors pairs (contrairement à ce que son apparence pourrait laisser croire), c'est à lui qu'est dévolu le rôle "d'ambassadeur" de la Mort Carmin lorsque celle-ci désire communiquer autrement que de manière occulte (le plus souvent à des gouvernements).

Sans doute plus craint que Melaus (qui est plus discret et donc moins connu), Urkhdûn se complaît dans la secte qui, il en est persuadé, permettra à la race ork de reprendre la place qui lui est due: celle de maître de Tanæphis.

Modifications:
Pilosité corporelle importante, Taille +30cm, Mâchoire très développée, Canines très développées, Yeux rouges vifs, Peau légèrement verdâtre.

Brenek'unh dukBuk kurb'un keduk
HoBruk Kudreg dubruk gerduk

Qu'avaient donc les orks à envier aux elfes ? Eux aussi savaient composer des poèmes qui vous transperçaient l'âme.

Moi, Urkhdûn, champion de la cause ork, je jure par mon sang de tout faire pour que ma race retrouve sa suprématie, pour que nos crocs baignent à nouveau dans le sang des humains, pour que les palais souterrains de mes ancêtres retrouvent leur splendeur d'antan et que les crânes des vaincus en regarnissent les parois.

Et quand les orks seront revenus... Nous nous occuperons des elfes...

Gubaluk krashnuk beldeburk
Duzneb prug'Duk banuk, Urkh !

Des fleuves de sang. Ce sont des fleuves de sang qui coulent dans la tête d'UrkhDûn. Jamais je n'ai rencontré de porteur qui me comprenne si bien. Il ne sera jamais rassasié et cela me convient. Mais si seulement il pouvait arrêter de se mettre ces monstruosités sur le crâne. Notre symbiose n'est plus aussi pure quand ces bestioles se posent sur lui. Leurs pensées sont... molles, insipides... ou plutôt, écoeurantes. Ca suffit. La prochaine qui s'approche de lui, je la massacre.

Caractéristiques

Urkhdûn

FO	EN	AG	RA	PE	VO
21	19	15	17	16	20

Attaque brutale	**100%**
Attaque normale	**100%**
Attaque rapide	**180%**
Esquive	**100%**
Feinte	**90%**
Parade	**125%**
Tir	**80%**
Acrobatie	**80%**
Astronomie	**90%**
Commandement	**125%**
Connaissance	**150%**
Course	**50%**
Discrétion	**150%**
Equitation	**100%**
Marchandage	**115%**
Médecine	**80%**
Nage	**50%**
Repérage	**110%**
Séduction	**90%**
Stratégie	**105%**
Tactique	**95%**
Points de vie	38
Prestige	90

Rapière/main gauche

Option	AR/PR
Toucher	**180/115%**
Initiative	26/-
Dommages	K/-

Armure de plaques

Protection	15(+5)

Boneshifter — Prestige: 54

Type: Rapière (IN+2, AR+5%, Pf).
Coût: 435 (Contrôle -340%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Compétence de combat: Attaque rapide	Pr.	5	20
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Attaque brutale critique	Pr.	39	20
Attaque rapide critique x 3	Pr.	43	60
Esquive critique	Pr.	49	15
Attaques rapides multiples	Pr.	59	35
Discrétion	Sc.	37	20
Equitation	Sc.	39	20
Augmentation temporaire: Rapidité	Ex.	13	10
Chance	Ex.	33	30
Composition: Os	Ex.	37	10
Détection du danger	Ex.	46	30
Mécanique: Suspenseur	Ex.	71	10
Mécanique: Transformation	Ex.	72	40
Stase temporelle	Ex.	88	30
Vampirisme	Ex.	94	30

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+1	9	10
Richesse	0	5	5
Sexe	-1	4	3
Violence	+2	7	9
Réputation	+1	8	9

Melaus

"Le sanguinaire"

(193-? Ap. Neinnes)

Pour connaître en détail la vie et les agissements du chef de la Mort Carmin, reportez-vous à "Flocons de Sang" et au scénario "Jeux d'esprit". Melaus est un Hysnaton Primarius au caractère elfique très prononcé. Il a de grands yeux bleus, une peau blanchâtre, un corps et un visage très fins et est capable de vision infra-rouge. Les modications apportées à ses caractéristiques et compétences par l'arme avec laquelle il est fusionné et Tangorogrim sont cumulées. Cette arme était un fléau et s'appelait, il fut un temps Coldworm, mais son nom a disparu le jour où elle a été consumée par Melaus. Coldworm possédait des pouvoirs de "Compétence incontrôlée", donnant des bonus pour certaines compétences ou modifiant des caractéristiques. Ils ne sont pas notés car ils sont désormais partie intégrante de Melaus.

Melaus combat avec deux armes. Sa seconde arme est une épée longue qu'il manie de la main gauche sans malus supplémentaire vue sa force. En plus des capacités usuelles d'un possédé, Melaus a la possibilité d'utiliser deux pouvoirs offensifs durant un round. Un qui lui est propre et un de Tangorogrim.

Note: Ce type a tout de même mis plus de 800 ans pour arriver à ce niveau d'excellence...

Pouvoirs dus à Coldworm: Ces pouvoirs peuvent (au choix de Melaus) également influencer l'efficacité de Tangorogrim. Par exemple, le cimeterre peut utiliser "Dommages supplémentaires" ou "Combinaison offensive multiple".

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Dommages supplémentaires	Pr.	19	30
Protection accrue	Pr.	21	50
Attaque brutale critique x 2	Pr.	39	40
Attaque rapide critique x 2	Pr.	43	40
Esquive critique x 2	Pr.	49	30
Combinaison offensive critique	Pr.	51	30
Combinaison offensive multiple	Pr.	67	50
Point faible	Pr.	83	25
Destruction	Pr.	97	25
Absorption: Endurance	Ex.	02	35
Absorption: Volonté	Ex.	06	25
Augmentation temporaire: Agilité	Ex.	09	10
Déplacement temporel	Ex.	44	25
Empathie avec les animaux	Ex.	51	10
Froid x 3	Ex.	52	60
Immunité au froid	Ex.	56	15
Initiative accrue	Ex.	59	15

Que savent-ils de moi ?
Peuvent-ils seulement me comprendre, tous ces pleutres qui tremblent à la seule évocation de la Mort Carmin ?
Pensent-ils que la vengeance est mon seul but ? Que je me repais de sang et des cris des suppliciés ?
Les fous !
Mêmes les armes jouent à mon jeu... Tant d'aveuglement est-il possible ?

Je suis vulnérable.
Corman Zimra m'a appris cette vérité et le prix de sa leçon a été la mort. Jamais plus je ne laisserai ma vulnérabilité apparaître. Melaus est le porteur rêvé pour cela. Ce qu'il a fait à Coldworm est ignoble, mais moi, il ne m'aura pas comme elle. Je suis d'une autre trempe. Et je suis prêt. Je suis l'instrument de son destin.
Demain, Pôle tombera sous mes coups.
Et après...

Caractéristiques

Melaus

FO	EN	AG	RA	PE	VO
27	23	20	20	20	25

Attaque brutale	**230%**
Attaque normale	**200%**
Attaque rapide	**200%**
Esquive	**200%**
Feinte	**230%**
Parade	**230%**
Tir	**200%**
Acrobatie	**150%**
Artisanat (tous)	**200%**
Astronomie	**200%**
Commandement	**220%**
Connaissance (toutes)	**200%**
Course	**150%**
Discrétion	**200%**
Equitation	**200%**
Marchandage	**200%**
Médecine	**200%**
Nage	**100%**
Repérage	**200%**
Séduction	**200%**
Stratégie	**200%**
Tactique	**200%**
Points de vie	46
Prestige	120

Tangorogrim

Option	AB
Toucher	**230%**
Initiative	23/33(+2)
Dommages	I(L/M/P)

Armure de plaques

Protection 15(+20/+30)

Tangorogrim — Prestige: 83

Type: Cimeterre (IN+2). **Coût**: 600 (Contrôle: -500%).

Pouvoirs	Type	N°	Coût
Compétence de combat: Attaque brutale	Pr.	01	20
Compétence de combat: Feinte	Pr.	07	20
Initiative accrue	Pr.	17	20
Attaque brutale critique	Pr.	39	40
Attaques rapides multiples	Pr.	59	35
Feintes multiples	Pr.	61	30
Combat singulier	Pr.	81	50
Force accrue	Pr.	85	40
Destruction	Pr.	97	25
Absorption: Force	Ex.	03	30
Absorption: Rapidité	Ex.	05	30
Aura d'invulnérabilité	Ex.	15	30
Bio-mécanique: Pseudopode	Ex.	29	5
Communication à longue distance	Ex.	34	10
Composition: Obsidienne	Ex.	36	20
Dommages supplémentaires	Ex.	40	20
Invulnérabilité aux projectiles	Ex.	63	35
Ombre	Ex.	74	5
Précognition de combat	Ex.	80	15
Téléportation x 2	Ex.	90	80
Téléportation de combat	Ex.	91	25
Désir exacerbé: Violence	Lm.	13	-5

Désirs	Arme	Personnage	Total
Prestige	+2	9	11
Richesse	-1	6	5
Sexe	+1	7	8
Violence	+12	9	21
Réputation	+2	6	8

Eclat de LUNE

Tyria n'est peut-être qu'une barbare Sekeker, mais c'est aussi une fusionnée. Elle doit être retrouvée au plus vite. Elle seule peut permettre à nos adversaires de contrer nos plans et son élimination doit être effective dans les plus brefs délais.

Bientôt, lorsque la lune d'Œphis ne sera plus et que le continent sera secoué par les soubresauts d'une guerre sans merci, nous serons les seuls maîtres de tous les peuples asservis.

Tangorogrim, la Mort Carmin, les Miroirs du passé et Melaus sont nos alliés.

Nous ne pouvons échouer.

Nous sommes le futur de la race humaine.

Tout ce qui suit est réservé au maître de jeu

Les joueurs qui possèdent normalement un chariot rempli de pierre d'Œphis reviennent à Colpocèle pour toucher l'argent promis par Antoinette de Naymour en échange du chargement. Ils pensent certainement se la couler douce pendant un bon moment en dépensant cet argent si facilement gagné.

Mais les canaux de Pôle sont détruits...

Mais Tangorogrim fait son retour...

Mais les spiduses, ces animaux étranges, reviennent à la charge...

Et Tyria vient de devenir fusionnée...

Qui est Tyria ? Oh, juste une Sekeker, une jeune chef de tribu dont les souvenirs seront l'enjeu de ce nouvel épisode d'Eclat de lune. Comme toujours, ce sera aux joueurs de prouver leur vaillance en déjouant les pièges de leurs ennemis. Comme toujours ils risqueront leur vie pour on ne sait quelle mission quasi-divine, mais tel est toujours le destin des héros...

Jeux d'esprit

Introduction

Les scénarios de cette extension vont, si tout se passe bien, permettre aux joueurs de comprendre les raisons et les causes de nombre d'événements qui se sont produits dans les précédents volets. Ils rencontreront pour la seconde fois Tangorogrim, ainsi que son nouveau porteur et la réunion ne sera pas de tout repos. Ils découvriront l'étendue des pouvoirs des possédés et combattront les alliés secrets de la Mort Carmin, les Spiduses. Bien des réjouissances en perspectives.

Le scénario "Une aiguille dans une botte de foin" est prévu pour pouvoir être joué indépendamment de la campagne "Eclat de lune", mais il en est un des passages obligés. Ce n'est qu'après avoir retrouvé Tyria que les joueurs pourront terminer "Jeux d'esprit". Le présent scénario comporte beaucoup d'informations sur les sectes, les possédés et les spiduses. Aussi je vous en conseille la lecture attentive car je ne le répéterai pas.

Si vous avez manqué le début

Pourchassés par la Mort Carmin depuis qu'elles se sont débarrassées d'Anathos, son chef, les armes des joueurs sont tombées de Charybde en Scylla. Elles ont libéré de son emprisonnement une arme redoutable, Tangorogrim, qui a aussitôt repris la tête de la Mort Carmin qu'elle avait un certain temps laissé vacante. Tangorogrim n'a pas attendu longtemps pour mettre à exécution le plan de destruction de Tanæphis qu'elle avait patiemment ourdi. L'idée en est simple et machiavélique. La destruction d'Œphis, du fait de l'influence qu'elle a sur les sentiments guerriers des hommes, plongera Tanæphis dans un bain de sang, ce qui comblera d'aise les armes de la Mort Carmin. Déjà, l'effet des explosions provoquées sur Œphis commence à se faire sentir. Les Vorozions se font plus pressants aux abords de Pôle, les sangs mêlés des Piorads et des Thunks rougissent de plus belle les neiges du Nord, les vendettas entre maisons Batranobans s'enveniment, les Sekekers sont plus sauvages que jamais et les tambours résonnent dans la jungle Gadhar où personne ne se risque.

Malgré tout, les joueurs ont quelques alliés dans ce monde cruel. Tout d'abord Whitebear, l'arme mythique, qui leur est plusieurs fois venue en aide, quelques dignitaires Batranobans s'ils ne sont pas morts, un bébé Gadhar porteur de la plus ancienne arme de Tanæphis qui a disparu et un mystérieux "réseau" reliant de nombreuses armes sur le continent dont ils n'ont plus de nouvelles. Ca pourrait être pire.

Nous y venons.

Melaus, une vie bien remplie

Il est temps de faire connaissance avec le porteur de Tangorogrim. Qui pourrait convenir à cette arme destructrice et serait assez fou pour cautionner son plan démentiel ? Qui pourrait avoir accumulé assez de haine dans son existence pour porter sans défaillir l'arme la plus sanguinaire qui soit ? Il s'agit d'un Hysnaton que vous connaissez bien (et si ce n'est pas le cas, relisez le background des règles et "Flocons de sang"), Melaus.

Même s'il servait de jouet et de souffre-douleur à Amien, le fils de l'Empereur, Melaus a reçu une véritable éducation de noble Derigion. De plus, il eut un privilège pour lequel de nombreux érudits se couperaient les deux bras, le libre accès aux bibliothèques du palais impérial. Il chercha dans les livres reliés, les parchemins enluminés et les anciennes tablettes gravées, la liberté qui lui faisait défaut. Et il la trouva.

Lorsqu'en 209 après Neinnes il tomba sur le rapport d'un cartographe faisant état d'une étrange légende Thunk, lui seul comprit. Lui seul, qui avait passé des années dans les ouvrages empoussiérés, sut reconnaître dans ce rapport classé et oublié les indices d'une découverte extraordinaire. Le rapport parlait de Minouït "Oeil de chat" et de la curieuse trouvaille qu'elle avait faite dans d'anciennes galeries naines (voir "Flocons de sang"). Melaus ne mit pas longtemps à identifier le collier dont il était question. Il s'agissait d'une relique magique dont l'histoire était intimement liée à celle des civilisations naine et elfique. Si les légendes qui y affairaient étaient nombreuses et contradictoires, il en ressortait tout de même une idée qui fit son chemin dans l'esprit de Melaus: il semblait que ce collier permettait de contrôler le fonctionnement des Armes. Et sur les Armes, le jeune Hysnaton avait appris beaucoup de choses. Il attendit son heure qui ne tarda pas à arriver.

La vengeance qu'il exerça sur Amien lui fut douce, mais ne le combla pas. Il en voulait plus. Il souhaitait la destruction de cette parodie d'empire qui avait permis qu'on abusât de lui quinze années durant. Il voulait voir Pôle à feu et à sang. Il s'enfuit vers le nord, à la recherche du collier.

Au nord il trouva Kin'Aï, une jeune Thunk qui le réconcilia avec la vie. Elle lui fit oublier ses années de souffrances sous la douce chaleur des peaux tannées. Oubliés ses projets de vengeance, oubliée la légende de Minouït et oubliée la haine. Kin'Aï tomba sous les coups



Miroir

vicieux d'un Warjarl Piorad. C'en fut fini de l'amour pour Melaus. Plus jamais il ne se laisserait séduire par l'illusion du bonheur dans ce monde qui désormais le connaîtrait sous le nom de "Sanguinaire". Sa guerre personnelle et impitoyable contre les Piorads en fit un héros de la nation Thunk. Bien vite il décida de repartir en quête du collier de Minouït et, profitant de l'aide des Thunks qui lui devaient bien ça, il finit par mettre la main dessus.

Porteur depuis plusieurs années de nombreuses armes toujours plus puissantes prises à ses ennemis (ce fait est assez rare, mais une volonté hors du commun lui permettait de changer d'arme sans encourir de gros risques de la part de celles-ci), Melaus découvrit enfin celle qui lui convenait parfaitement, celle avec laquelle il allait fusionner. Car tel était le but de Melaus, devenir un possédé. Enfin pas vraiment un possédé, plus exactement un "possesseur". En effet il pensait, avec raison, que le pouvoir du collier lui permettrait, lors de la fusion, de détruire l'âme de son arme tout en conservant ses pouvoirs. Le même collier lui permit de cacher ses intentions à son arme jusqu'au moment fatidique. Et Melaus devint immortel. La première partie de son plan étant réalisée, il devait disparaître pour, de l'ombre, pouvoir en accomplir la suite.

Les années qui suivirent, il les passa à parcourir Tanæphis, multipliant les contacts avec les organisations secrètes et s'introduisant dans le milieu fermé des sectes. C'est durant cette longue période qu'il créa le Miroir du Passé, une troupe d'élite Hysnaton entièrement dévouée à son service. Parallèlement, il gravissait petit à petit les échelons de la Mort Carmin (un possédé pouvant bien sûr être membre d'une secte). Mais surtout, il traquait les possédés. Il finit par tous les connaître, devenant parfois intime avec certains d'eux. Ils étaient loin de se douter de son inavouable but.

Du fait de son statut particulier de "possesseur", Melaus pouvait également être porteur. Il n'y avait pas de jalousie possible puisque l'âme de l'ancienne arme avait été détruite. Et un beau (?) jour, Melaus devint le porteur de Tangorogrim. Les deux esprits maléfiques se complétaient à merveille et ils conçurent ensemble leur plan de destruction de Tanæphis. Mais la destruction d'Œphis exigeait une puissance incommensurable. Or cette puissance, la force magique de Tanæphis étant épuisée, on ne pouvait la trouver qu'à deux endroits: dans les armes et dans les possédés. Celle des armes était inaccessible car celles-ci sont indestructibles. Par contre, si l'on parvenait à contrôler l'énergie dégagée par la mort d'un possédé...

Car les possédés sont mortels. Difficilement, mais mortels tout de même. En fait, seul un autre possédé peut maîtriser assez de puissance pour éliminer un de ses semblables. Et Melaus avait justement les qualités requises.

Précisions sur les possédés

Puisque les joueurs vont rencontrer, probablement pour la première fois, des possédés dans les scénarios de cette extension, il est utile de donner quelques précisions qui permettront de les jouer correctement.

Apparence

Comme le laisse supposer la légende de la page 25 du Livre 2 des règles, certains pouvoirs semblent nécessiter chez le possédé une modification de son apparence. En fait, rien n'est moins sûr... Il sera fait ultérieurement une étude cas par cas des pouvoirs et des conséquences qu'ils entraînent chez un possédé. Néanmoins, pour les possédés présents dans ces scénarios, on peut noter les règles suivantes.

- Un pouvoir ayant une manifestation d'ordinaire visible (composition, runes, couleurs...) n'entraîne pas nécessairement une modification de l'aspect du possédé. Ceci est également le cas si le pouvoir dépend d'une partie de l'arme (possession, projection de flammes...).

- Un pouvoir ayant un effet d'ordinaire visible n'entraîne pas nécessairement un effet visible lors de son utilisation par un possédé (ex: la tronçonneuse de Tyria).

Néanmoins, un possédé semble pouvoir choisir de se servir d'une arme normale comme vecteur de ses pouvoirs, en modifiant l'aspect de cette arme si besoin est. Ainsi, un possédé saisissant une épée normale pourra faire se recouvrir la lame de petits crochets s'il possède la compétence Artisanat Batranoban. De même, en l'absence d'arme, un possédé peut se servir de son corps comme vecteur pour des pouvoirs ayant un effet physique. Par exemple, le pouvoir "Composition: Pierre de Lune" permet d'obtenir un bras incrusté de petits éclats de pierre de lune. Le pouvoir Poison permet de suinter un poison par les pores de la peau, et ainsi de suite.

Tout cela pour dire qu'un possédé peut être bardé de pouvoirs exotiques et passer à côté de vous sans que vous le remarquiez.



Melaus

Santé

Les possédés sont immortels. Ils ne vieillissent pas et ne sont pas sujets à la maladie. Leur guérison est dix fois plus rapide que celle des humains normaux, et cela vaut aussi pour le temps de coma. Ils ne subissent jamais de séquelles de leurs blessures mais peuvent choisir d'en conserver les cicatrices (en particulier chez les Thunks). En ce qui concerne ces blessures, les effets des dégâts causant plus de 15 points ne sont pas applicables (on ne peut donc pas trancher un membre à un possédé). Les possédés deviennent aussi indestructibles que leurs anciennes armes. On ne peut pas tuer un possédé d'une simple attaque. On jette néanmoins les dés pour déterminer l'effet de la blessure. S'il aurait dû s'agir d'un coup mortel, la durée de coma est doublée. Je vous rappelle que cette durée est égale à un centième de celle indiquée sur la table des blessures. Le possédé n'a pas à passer par une période de convalescence avant de regagner ses points de vie et il ne subit des malus à ses compétences que durant l'heure qui suit son coma. Cela ne veut cependant pas dire qu'on ne peut pas se débarrasser définitivement d'un possédé, quoiqu'on pourrait en douter.

Les possédés, s'ils sont quasiment inattaquables physiquement, restent pourtant sensibles aux drogues, poisons et épices divers (bien que leur temps de récupération soit toujours dix fois plus court). Un possédé peut être privé d'eau, de nourriture ou même d'air pour des durées 5 fois supérieures aux limites humaines. Ensuite, il entrera dans un état de coma profond d'où il pourra ressortir si on arrive à lui procurer ce dont il manque (c'est automatique pour l'air, mais nécessite un jet de Médecine pour la nourriture ou la boisson). Durant ce "coma", le possédé reste conscient. Aussi, si cet état se prolonge, le possédé peut subir de graves troubles psychologiques (similaires à ceux de Sunbeam par exemple).

Combat

Un possédé bénéficie de plusieurs avantages en combat.

- S'il frappe avec une arme, il peut à la fois porter une attaque et utiliser un pouvoir offensif durant le même tour, à la condition qu'il soit le vecteur de ce pouvoir et non l'arme. Ex: Utiliser dans le même tour le pouvoir de Terreur (à Rapidité + Volonté + bonus éventuels) et frapper (à Rapidité + bonus éventuels).

- Il peut attaquer de sa main nue en seconde attaque en profitant des pouvoirs annexes dont il est le vecteur (ex: Poison, Mercure, Destruction, ...) avec seulement un malus de 10% pour cette attaque (au lieu de -25%/-50% pour les deux). Si cette attaque s'accompagne de l'utilisation d'un pouvoir Bio-Mécanique, ce dernier ne subit qu'un malus de 25% (sans modification pour l'attaque principale). Son arme étant son propre corps, il est plus facile de la contrôler.

- Il peut tenter de parer un coup avec son bras comme s'il s'agissait d'un bouclier. Cette parade s'effectue avec un malus de 10% (au lieu de 25%) et, si elle est réussie, retire 10 points de dommages à l'attaque. De plus, si l'arme parée n'est pas magique, elle est détruite.

Melaus et Tangorogrim passèrent des années à rassembler tous les fragments de lune d'Œphis tombés sur le continent et, quand tout fut prêt, choisirent leur première victime. Mais la tentative de meurtre du possédé fut un cuisant échec, Melaus et Tangorogrim ayant présumé de leurs forces.

Tangorogrim fut arraché à son porteur et ce dernier laissé pour mort. Le cimeterre finit par échouer entre les mains de Corman Zimra. Une fois empoisonné, il n'était pas question de s'évader et de chercher à retrouver Melaus. Heureusement, les armes des joueurs sont intervenues.

Depuis, comme on le verra plus loin, le duo retrouvé a affiné sa technique et les possédés tombent comme des mouches, ainsi que les morceaux d'Œphis.

Les malheurs d'Œphis

Jusqu'à la fin de la campagne, Œphis est désormais considérée comme étant toujours ascendante. Les joueurs ont donc en permanence +1 à leur désir de Violence. De plus, les armes ayant comme condition ou limitation "Œphis descendante" (comme Whitebear) sont normalement handicapées.

Une arme ayant comme composition "Pierre d'Œphis" est victime de graves troubles, comme on l'a vu dans le scénario précédent. Environ une fois par jour ou durant un moment de stress de son porteur, elle doit réussir un jet sous son contrôle (ex: un jet inférieur à 30% si son contrôle est de -30%). Si ce jet échoue, l'arme est prise d'une crise de folie et ne peut tenter de regagner ses esprits que dix minutes plus tard. La folie continue par tranche de dix minutes jusqu'à ce que l'arme réussisse son jet.

Cette folie peut prendre différents aspects selon la personnalité de l'arme, mais le plus souvent l'arme essaiera de contrôler son porteur (avec un bonus de 25%) et de provoquer un massacre autour d'elle.

Il est certain que de telles armes (surtout les moins puissantes qui ratent fréquemment leurs jets de contrôle) changent souvent de porteur, ce qui n'améliore en rien leur humeur.

Si un des joueurs possède une telle arme, vous pouvez diminuer la fréquence de ses jets de contrôle au risque de voir la partie rapidement dégénérer.

Bientôt riches ?

A la fin du scénario précédent, les joueurs se retrouvent en possession d'une tonne de pierre d'Œphis dont on leur a promis 60 Rams du kilo, soit 60.000 Rams en tout ! De retour à Colpocèle, Antoinette de Naymour leur annonce qu'elle ne peut évidemment pas les payer maintenant. Elle leur en achète néanmoins 20 kilos comme promis (pour 1200 Rams) et leur propose de se rendre à Pôle pour rencontrer son associé Bremus Anthianus. Elle va lui faire envoyer un message par la guilde des coursiers et il les attendra là-bas. Il ne pourra sans doute pas pratiquer le prix de 60 Rams le kilo pour une telle quantité, mais les joueurs sont assurés de repartir de chez lui les poches archi-pleines.

Bremus est un noble que connaissait Antoinette quand elle vivait encore à Pôle. Ils ne se sont pas vus depuis longtemps (ce qu'elle cachera aux joueurs), mais elle est certaine qu'il ne pourra que l'aider pour un coup aussi juteux. En fait, sitôt les joueurs partis pour Pôle, elle s'y rendra elle-même par ses propres moyens (et plus rapidement que les charrettes de joueurs) pour mettre la transaction au point.

Mais se rendre à Pôle n'est pas aussi simple qu'il n'y paraît. Les canaux sont désormais impraticables et il faut faire la route à la surface. Un seul chemin semble raisonnable: partir vers le sud pour contourner la zone des combats et revenir vers Pôle en coupant à travers le territoire sous l'influence des Sekekers. Mais ce n'est pas une bande de furies mutilées qui peut faire peur à de vaillants porteurs comme les nôtres. N'est-ce pas ?

Mais est-ce bien la meilleure des choses à faire que de convoyer la pierre d'Œphis à Pôle ? Hellrider les a informés des vues de la Mort Carmin sur cette pierre et de ce qu'elle comptait en faire. En fait, à moins qu'ils ne passent plusieurs mois à concasser la pierre de lune et à en répandre la poussière aux quatre vents, c'est belle et bien la meilleure solution. En effet, une fois arrivée à bon port, la pierre sera confiée à la guilde des Epiciers par Bremus et Antoinette et dissoute pour faire des potions (dont le prix baissera sûrement du fait de la quantité de pierre fournie).

La guerre des sectes

Sitôt qu'ils quitteront Colpocèle, les joueurs seront rejoints par Dubitius, un Alweg Derigion et par Axle, son arme. Axle est arme mineure, une gigantesque hallebarde, faite en pierre de Nænerg. Elle possède le pouvoir de "Réseau" et sert de messager auprès des joueurs. Elle leur dira être mandatée par Moonglow, l'arme qui est à la tête des trois réseaux d'armes en pierre de lune. Hellrider a réussi, après avoir fait sécession d'avec la Mort Carmin, à contacter des membres de l'Eclipse de Lune et tout naturellement le plan de destruction d'Œphis est parvenu jusqu'à Moonglow. L'Eclipse, de son côté, n'est pas restée inactive. Bien que les responsables de la Mort Carmin essayent de nettoyer leurs rangs des armes en pierre de lune, leur hiérarchie est encore suffisamment noyautée pour que Moonglow sache où il est opportun de frapper pour affaiblir Tangorogrim. De plus, Moonglow a obtenu l'appui secret des forces de l'Ordre Nouveau qui ont décidé de trahir quand elles se sont rendues compte que les armes les plus importantes de la Mort Carmin étaient désormais toutes portées par des Hysnatons: les Miroirs. Ainsi, l'Eclipse sait que la Mort Carmin a regroupé beaucoup de ses forces dans la région, mais sans en connaître la raison. Axle expliquera tout cela aux joueurs, ainsi que la vérité sur le meurtre de Dame Lorena (quoiqu'ils devaient bien s'en douter). Spinner a en effet réintégré les rangs de l'Eclipse et se porte bien. Quant à Alou et Sunbeam, tout ce que peut dire Axle est qu'ils sont en sécurité entre les mains du Mois du Bonheur.

A part le fait qu'il se ressente un peu de n'être que les pieds d'Axle, Dubitius est un compagnon de voyage charmant. Il a l'habitude de passer sa vie sur les routes pour porter des messages de l'Eclipse de Lune et fait contre mauvaise fortune bon cœur. Il se propose d'accompagner les joueurs jusqu'à Pôle pour veiller à ce que le chargement arrive à bon port. Les porteurs pourront difficilement lui refuser cela.

Si les porteurs sont morts

Il se peut que les joueurs aient échoué dans leur tentative de s'approprier la pierre d'Œphis et se soient fait tués par les sbires de la Mort Carmin. Dans ce cas, Iron Maiden aura fait parvenir sans encombre la pierre de lune à Tangorogrim et Hellrider aura fini au fond d'un gouffre. Cependant, Louesse aura, par hasard, retrouvé un porteur et c'est elle qui sera allée prévenir l'Eclipse de Lune. Les joueurs rencontrent donc quand même Axle, mais il n'ont pas à se coltiner une tonne de pierre d'Œphis ni à s'encombrer de 60.000 Rams. Si ce détail ne paraît guère important maintenant, attendez l'extension suivante pour en mesurer les conséquences...

Sous haute surveillance

Le voyage jusqu'aux limites nord des plaines du centre se passe sans encombre si les joueurs prennent le soin d'effectuer un large détour par le sud. Si leur cupidité les

en empêche, ils ont de fortes chances de tomber en plein milieu d'une bataille entre Derigions et Vorozions.

Les plaines sont le théâtre d'une intense activité. Les villageois sont fébriles. Des rumeurs circulent sur la réunion possible des tribus Sekekers, d'autres sur d'étranges groupes de porteurs sillonnant les plaines et détruisant tout sur leur passage (ce qui ne rendra pas les joueurs populaires) et d'autres enfin (et surtout) sur la recrudescence inquiétante de fantômes ces derniers temps.

Ces fantômes sont des entités étranges que l'on peut parfois voir, la nuit tombée, flotter dans le ciel au dessus des têtes des villageois. Ils ont l'apparence de disques épais et translucides de diamètre variable (de 50cm à 1m), légèrement fluorescents et se déplaçant dans l'air par bonds, comme une méduse dans l'eau. Même si leur couleur varie du pourpre au violet en passant par l'ocre, les armes des joueurs ne pourront que reconnaître à sa description la créature verdâtre qui recouvrait la tête du porteur de Death (voir "Réminiscences"), une spiduse.

La présence en grand nombre de ces spiduses a deux causes. Tout d'abord, elles naissent toutes dans "le Grand Fangeux", un immense marais en bordure des plaines du centre. Ensuite, la Mort Carmin qui les contrôle est à la recherche de Tyria, une possédée Sekeker. Or ces spiduses sont de très efficaces espions et elles scrutent attentivement les plaines du ciel pour retrouver la guerrière.

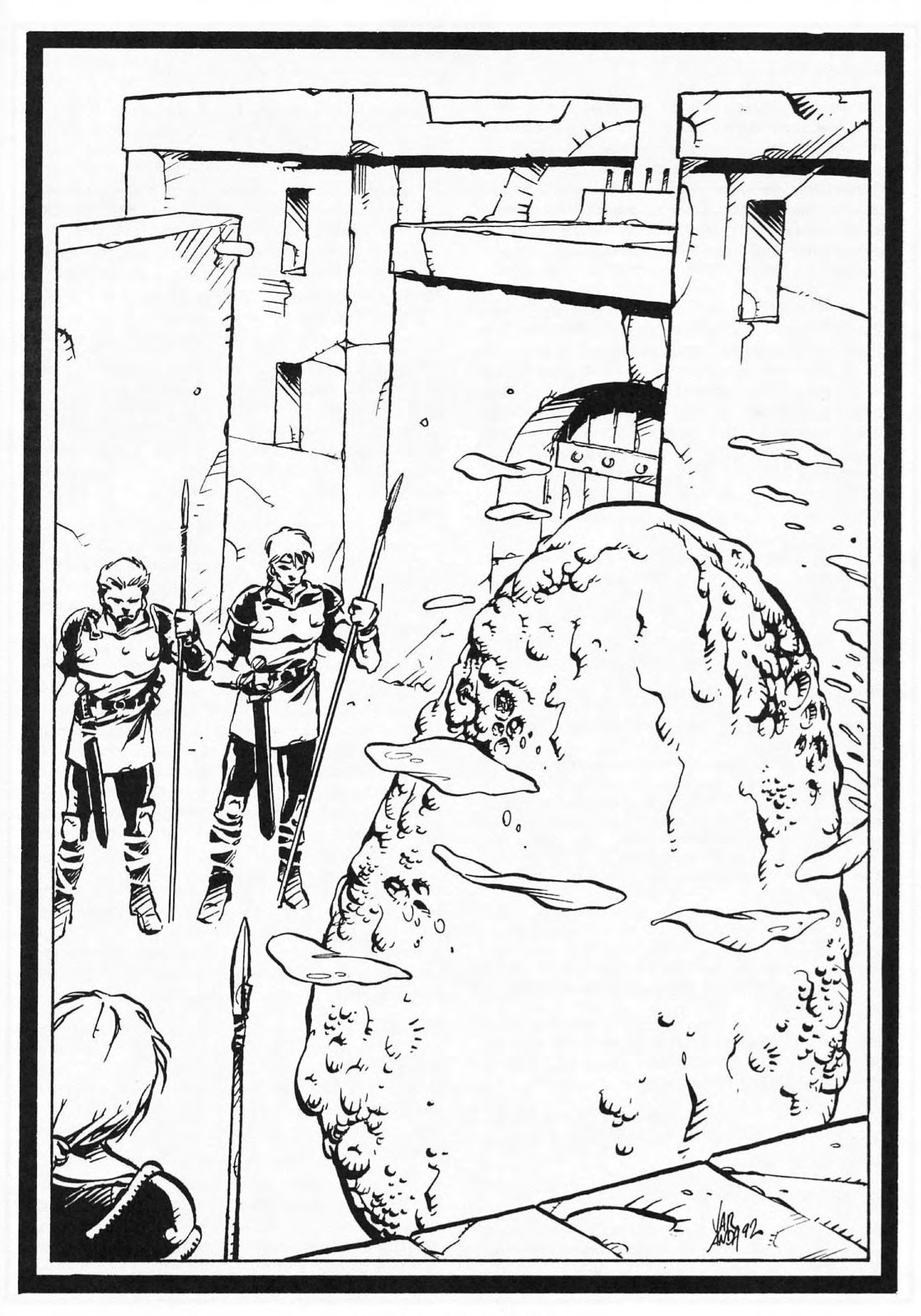
Au bout d'un certain temps, s'ils y prêtent attention, les joueurs eux-mêmes pourront par une nuit claire observer une spiduse bondissant dans le ciel à quelques 100 mètres d'altitude. Les spiduses étant "photo-sensitives", elles sont quasiment invisibles à la lumière du jour. Il faut pour les détecter se trouver à moins de 10 mètres d'elles et réussir un jet de Perception Très Difficile, augmenté de malus si la spiduse est "cachée" (collée à une paroi ou entourée de feuillage par exemple).

Axle, ou tout du moins l'Eclipse, connaît l'existence des spiduses et pourra expliquer leur nature aux joueurs. Il s'agit, d'après elle, d'une race de monstres se reproduisant par scissiparité au service de la Mort Carmin. Chaque individu possède des pouvoirs mentaux et peut communiquer télépathiquement avec ses semblables jusqu'à plusieurs kilomètres de distances. Les spiduses forment ainsi leur propre réseau de communication recouvrant le continent, à l'instar de l'Eclipse de lune. Lorsqu'elle est en contact avec un humain, une spiduse peut communiquer avec lui et lui faire profiter de ses pouvoirs. Pouvoirs qui varient selon la couleur de la spiduse. Ce sont les yeux et les oreilles indiscrets de la Mort Carmin.

L'écologie de la Spiduse

Contrairement à ce que pense l'Eclipse de Lune et le peu de personnes qui connaissent l'existence des spiduses, il ne s'agit pas là d'une simple espèce de monstres. Si c'était le cas, qu'est-ce qui les pousserait à servir la Mort Carmin ? En fait, les spiduses ne sont que des excroissances autonomes d'une gigantesque entité, la spiduse-mère. C'est une espèce d'amibe intelligente et gluante d'une dizaine de mètres de diamètre. Cette créature fut découverte par Melaus il y a près de 800 ans. Comme de nombreux monstres elle serait morte sous les coups d'un porteur en mal de prestige si l'Hysnaton ne s'était occupé d'elle. Elle ne faisait à l'époque que quelques dizaines de centimètres de diamètre (comme une "spiduse-fille"). Melaus la protégea, la nourrit et l'instruisit jusqu'à ce qu'au bout de plusieurs siècles elle atteigne sa maturité et soit capable de "se reproduire". Cette gigantesque masse flasque ne risquant pas de passer inaperçue, Melaus l'a installée dans le Grand Fangeux, entourée des meilleurs de ses hommes. Bien que, désormais, elle soit capable de se défendre très bien toute seule.

Si la spiduse-mère peut être considérée comme possédant une intelligence, celle-ci n'en reste pas moins rudimentaire. Elle peut néanmoins utiliser efficacement ses pouvoirs et comprendre les pensées superficielles des humains, ce qui lui permet d'obéir aux ordres. Et elle y obéit volontiers, d'autant qu'elle n'a connu que l'obéissance pendant toute son existence. C'est en fait un gros chien protoplasmique bien dressé. Cependant, toutes ses années passées à partager les pensées sanguinaires des membres de la Mort Carmin l'ont tout de même affectée. D'autant qu'il arrivait parfois que des spiduses entrent en communication avec d'autres êtres, moins excessifs, ce qui introduisit la notion de doute dans la conscience de la Mère. Etant une créature d'essence fondamentalement pacifique, considérant par exemple que la photosynthèse est le plus enrichissant des passe-temps, la Mère finit par se demander s'il était vraiment bien d'aider des êtres à en trucider d'autres. Au bout de quelques dizaines d'années, elle décida que non, ce n'était pas bien. Mais le pli était pris et elle se montra un peu laxiste quant à sa résolution. Ce n'est que depuis un siècle qu'elle a réussi à susciter en elle-même assez de conviction pour signifier à Melaus qu'elle ne désirait plus accomplir sa basse besogne. Mais l'émancipation n'est pas aisée quand on est un protozoaire hypertrophié. Melaus la menaça de mort si elle n'obtempérait pas. Ca n'a l'air de rien comme ça, mais entendre ses mots prononcés par la personne qui a été votre père adoptif pendant sept siècles, ça crée un choc (d'autant plus si vous n'avez jamais envisagé l'idée que votre existence puisse s'achever un jour). La mort dans l'âme, la Mère s'inclina.



Spiduse-mère

Les goûts et les couleurs

Une spiduse nait sous la forme d'une pustule colorée sur la membrane de la Mère qui, elle, est d'une teinte très pâle de vert. Au bout d'une heure, la nouvelle spiduse est entièrement formée et est éjectée de la Mère. Cette dernière pourrait, si elle le voulait, produire une cinquantaine de spiduses à l'heure sans interruption et sans perte d'énergie notable. Il y a en général entre 5.000 et 10.000 spiduses réparties sur Tanæphis.

Les spiduses se "nourrissent" généralement par photosynthèse, mais elles peuvent assimiler des déchets végétaux ou animaux. Elles ne communiquent pas entre elles et ne possèdent aucune intelligence propre, bien qu'elles sachent, comme une cellule moyenne, se déplacer, se nourrir et se défendre de manière autonome. C'est la Mère qui les contrôle et qui relaie les messages de l'une à l'autre, sans limitation de portée. Selon sa taille et sa couleur, chaque spiduse a des caractéristiques différentes.

Type	Diamètre	Points de Vie	Protection	Vitesse	Volonté	Dommages
1	20cm	2	0	5m/s	2	B
2	50cm	5	0	10m/s	7	D
3	75cm	10	1	15m/s	12	F
4	1m	20	3	20m/s	15	H
5	1m50	40	5	40m/s	20	J
6	2m	60	8	50m/s	25	L

Différents types de spiduses

Diamètre: l'épaisseur de la spiduse correspond au dixième de son diamètre.
Points de Vie et Protection: si je dois vous expliquer ça...
Vitesse: Malgré leur apparence, les spiduses sont TRES rapides. Elles peuvent faire un bond par seconde de la longueur indiquée. Une spiduse de type 6 peut donc se déplacer à 180km/h. Cependant, si elles se déplacent à plus de deux mètres par seconde pendant plus de dix minutes d'affilée, elles doivent récupérer leur énergie en se reposant durant une heure.
Volonté et Dommages: relatifs à l'utilisation de leurs pouvoirs (voir ci-dessous).

La majorité des spiduses sont de type 2 ou 3. On ne trouve en général les autres types qu'à proximité de la spiduse-mère.

Toutes les spiduses possèdent les pouvoirs suivants. Lorsqu'une portée est nécessaire, on utilise 10 fois la vitesse (soit 200m pour une spiduse de type 4):

Vol (bien sûr), Radar (comme des chauves-souris), Détection de la vie, Lire les pensées, Précognition de Combat.

Les spiduses de type 3 et au-dessus ont en plus:

Apaisement Mental, Détection du Mensonge, Orientation, Vision (normale, comme si elles possédaient des yeux).

Les spiduses de type 5 et 6 ont en plus:

Régénération, Résistance à la douleur, Vision infra-rouge, Vision nocturne, Ouïe (normale, comme si elles possédaient un appareil auditif).

Ces pouvoirs ne sont applicables qu'à la spiduse et non à un éventuel humain avec lequel elle pourrait être en contact. Cependant, les résultats de l'utilisation de tous les pouvoirs de nature informative (Radar, Détection du mensonge, ...) peuvent être transmis à l'humain si la peau de celui-ci est en contact avec la spiduse.

Aux différentes couleurs de spiduse correspondent des pouvoirs supplémentaires. Les effets de ces pouvoirs sont assimilables à ceux des armes, mais ils ne sont pas de nature magique. Par exemple, la spiduse écarlate est naturellement corrosive, elle ne fabrique pas magiquement de l'acide. Les pouvoirs d'aura sont particuliers, en ce que la spiduse peut choisir dans la zone d'influence les personnes affectées.

Azur: Aura de Confusion, Aura de Courage, Illusion.
Ecarlate: Acide, Douleur, Poison (ingérable ou de contact), Putréfaction (100 fois la vitesse normale).
Ivoire: Décrépitude, Froid, Résistance au froid, Vieillissement.
Jade: Possession (le corps en contact avec la spiduse passe sous le contrôle de la Mère).
Jais: Absorption de Volonté (au contact), Aura de Contrôle.
Ocre: Absorption d'Endurance (au contact), Absorption de Force (au contact), Vampirisme (au contact).
Pourpre: Aura de Peur, Peur, Terreur.

Les pouvoirs nécessitant un jet de réussite (en général un jet d'attaque) sont résolus à l'aide d'un jet de Volonté (Volonté x 5%). Les dommages provoqués par les pouvoirs dépendent du type de la spiduse. La fréquence d'utilisation des pouvoirs particuliers aux couleurs est la même que pour les armes. Les autres ne sont pas limités.

Le fait de pouvoir lire la pensée de son adversaire en combat confère, si l'opposant rate son jet de Volonté en début de combat, un bonus d'initiative de 10 au porteur d'une spiduse (ou à la spiduse même). De plus, les attaques de son adversaire subissent un malus de 50%.

Une spiduse peut mourir de deux façons: soit elle perd tous les points de vie qui lui restent (suite à une attaque, une maladie, etc.), soit la spiduse-mère décide de supprimer cette spiduse. Dans les deux cas, l'infortunée spiduse est immédiatement réduite à une masse informe de protoplasme qui se dissout rapidement.

En plus des pouvoirs des spiduses, la Mère possède celui de Télépathie (avec les autres êtres vivants) d'une portée de dix kilomètres. Les autres particularités de la Mère sont décrites dans la section "L'amibe de mon ennemi".

Ces informations ne sont que partiellement exactes, comme la section suivante le montre.

Excédé, un joueur pouvant voler cherchera sans doute à capturer une spiduse, mais elle se suicidera (voir plus loin) et ça ne fera qu'accélérer le processus de détection des porteurs (Axle le déconseillera d'ailleurs vivement).

Des alliés encombrants

Après quelques jours de voyage sans histoires (si ce n'est la présence obsédante des spiduses), alors qu'ils sont loin de tout lieu habité, nos voyageurs vont faire une douloureuse rencontre. Suite aux événements du scénario précédent, la Mort Carmin s'est enfin mise à la recherche de la pierre d'Œphis disparue. [Si les joueurs ne la possède pas, vous pouvez également vous dire que la secte veut enfin se débarrasser définitivement de ces gêneurs qui ne cessent de lui mettre des bâtons dans les roues] Les spiduses ont fini par comprendre que les joueurs pouvaient intéresser la Mort Carmin et ont transmis leur position à qui de droit. Voulant faire bonne mesure (et efficace), Melaus, qui se charge personnellement des opérations dans la région, a envoyé ses troupes d'élite aux trousses des joueurs. Cinq Miroirs porteurs vont donc leur tomber dessus à leur prochain campement. Ce sont tous des Hysnatons Secondarius à l'exception de leur chef qui est Primarius. Ils donnent l'assaut la nuit pour bénéficier de leur bonus d'attaque sur cible immobile. Toutes leurs armes faisant plus de 200 points, les joueurs risquent de passer un mauvais quart d'heure... Mais, alors que la situation semble désespérée (ou rapidement si les joueurs ont facilement le dessus), de nouveaux combattants entrent dans la mêlée (un Thunk, deux Derigions et deux Vorozions, tous porteurs). Les arrivants se jettent allègrement sur les Hysnatons présents et les Alwegs métissés (s'il y en a dans le groupe). Le combat a de fortes chances de tourner en faveur des joueurs.

Ce renfort inespéré est un groupe de guerriers de l'Ordre Nouveau (ils ne s'en cachent pas). Etant données leur convictions, ils n'ont pas hésité à taper sur les représentants des races "impures" s'il s'en trouve dans le groupe ("Vous arrivez à les différencier vous ?"). Ils expliqueront aux joueurs qu'en poursuivant leur mission de purification de Tanæphis, ils étaient tombés sur cette bande d'Hysnatons de la Mort Carmin (C'est en fait faux. Ils savent que les Miroirs faisaient partie de la Mort Carmin car certains d'entre eux en sont d'anciens membres). Ils ont attendu le moment propice pour les prendre par surprise.

En les suivant, ils ont appris que ceux-ci étaient à la recherche à la fois des joueurs, mais également d'une jeune femme nommée Tyria qui serait dans la région et semble intéresser grandement la Mort Carmin. Constatant que les joueurs et eux sont du même bord (!!!), les membres de l'Ordre Nouveau s'inviteront d'office à les accompagner dans leur quête.

Si les joueurs ne trouvent pas un moyen de les éloigner, cela ne facilitera pas leur travail. En effet, une bande de fanatiques racistes qui massacrent tous les Hysnatons ou les métis qui passent à leur portée n'est pas la meilleure des compagnies lorsqu'on veut rester discret (ou dans n'importe quelle autre circonstance d'ailleurs). Les envoyer paître ne sera pas aisé et demandera beaucoup de subtilité et de tact, d'autant que la manière forte, si elle est employée, risque de dégénérer en un bain de sang avec en prime l'inimitié de l'Ordre Nouveau (comme si la Mort Carmin ne suffisait pas).

Durant le reste de la nuit, Axle contactera Moonglow pour lui communiquer les dernières informations. Moonglow estimera qu'il est de la plus grande importance de retrouver Tyria avant la Mort Carmin, quelles que soient les raisons qui motivent cette dernière. Il faut la ramener à Pôle pour la protéger. Elle confiera donc cette mission aux joueurs. S'ils ont vraiment besoin d'être poussés pour rendre à nouveau service à l'Eclipse, Moonglow leur fera savoir qu'elle a eu une prémonition et que Tyria joue un rôle-clé dans la lutte qui les oppose à la Mort Carmin.

Si les joueurs acceptent, Dubitius leur proposera d'aller cacher la pierre d'Œphis dans un village voisin (Merlinot), chez des sympathisants de l'Eclipse de Lune. Il serait en effet incongru de partir en quête à bord de trois charrettes, d'autant que la Mort Carmin est de nouveau sur leurs traces.

5 Miroirs porteurs. Leurs armes ont entre 200 et 225 points et possèdent beaucoup de pouvoirs d'attaque et de "discrétion" (Ombre, Invisibilité, Discrétion,...). Le Primarius a des caractéristiques naines.

Trois spiduses les aident: une Ivoire de type 2 (sur le Primarius au début du combat), une Ocre de type 2 et une Ecarlate de type 3 (qui se jettera sur les blessures des joueurs pour leur provoquer des gangrènes instantanées).

5 porteurs de l'Ordre Nouveau. Leur chef est un petit Thunk irascible. Leurs armes ont environ 150 points et sont très orientées combat (attaques multiples, compétences de combat, protection accrue...).

La recherche de Tyria est décrite dans "Une aiguille dans une botte de foin". Si vous voulez être cruels avec vos joueurs (mais l'est-on jamais assez), vous pourrez aussi faire intervenir quelques spiduses et quelques adeptes de la Mort Carmin dans ce scénario, car de toute façon, ils sont destinés à retrouver Tyria. Bonne lecture et à tout à l'heure.

Des ennemis charmants

Or donc, les joueurs ont retrouvé Tyria et l'ont soustraite à ses sœurs. Il va sans dire que même si c'est pour la bonne cause, elle n'est pas d'une humeur folichonne.

Mais comme elle doit apparemment avoir quelques connaissances de ce dont est capable la Mort Carmin, elle ne prend pas les avertissements des joueurs à la légère. D'autant que sitôt en route pour Merlinot, notre petit groupe sera repéré par des spiduses et pris en chasse par les troupes de la Mort Carmin. Et quand je dis les troupes, j'exagère à peine. Une trentaine de guerriers, pour la plupart porteurs, sont à leur poursuite à environ une heure de route (on peut les apercevoir de loin en loin). De plus, d'autres groupes convergent vers eux. Tout semble perdu car ces garçons paraissent bien avoir l'intention d'en finir avec les joueurs. C'est alors que Tyria a une idée. Il existerait peut-être un endroit où les forces de la Mort Carmin ne pourraient pas les poursuivre. Il s'agit d'une ville construite à proximité du Grand Fangeux, Vargalupino. Malgré plusieurs tentatives, les Sekekers ne sont jamais parvenues à attaquer cette ville. Chaque fois qu'elles lançaient une expédition, à peine en vue de Vargalupino elles perdaient conscience et retrouvaient leurs esprits, indemnes, quelques temps après et à plusieurs kilomètres de là. Si cela pouvait faire le même effet aux hommes à leur poursuite, ce serait un opportunité idéale pour leur échapper.

Vieilles connaissances

La petite troupe se dirige donc vers Vargalupino, mais les mailles du filet se resserrent et les joueurs vont bientôt découvrir que leurs poursuivants n'étaient en fait que des rabatteurs et qu'ils ont été dirigés sur leur véritable ennemi, Melaus et sa garde personnelle. Ce dernier les abordera dans une vallée où ils auront été coincés par ses hommes. Les armes des joueurs reconnaîtront immédiatement Melaus et Tangorogrim, avec une crainte qui ne laisse rien présager de bon.

S'il n'a pas déjà récupéré la pierre d'Œphis, il en demandera civilement l'emplacement aux joueurs. Même si ceux-ci ne veulent rien dire, les spiduses présentes liront facilement la réponse à la question dans la tête des porteurs et Melaus enverra immédiatement des troupes vers Merlinot. Puis lui et ses hommes tueront les porteurs, en se régalant particulièrement avec les membres de l'Ordre Nouveau s'ils sont toujours présents.

Même s'il est impossible que les joueurs gagnent ce combat, laissez les profiter d'une des seules occasions qu'ils auront de se battre contre le couple Melaus/Tangorogrim. L'idéal serait que les Miroirs occupent les joueurs jusqu'à ce que Melaus trouve le temps de les achever. Les autres membres de la Mort Carmin n'interviendront pas dans ce combat.

Et Tyria, me direz-vous ? Ayant appris de son premier échec, Melaus a maintenant une méthode sûre pour capturer les possédés. Il leur envoie dessus une demi-douzaine de spiduses de jade et de jais de type 3 ou 4. Tyria, rapidement recouverte de spiduses, tombera sous leur contrôle et ne pourra pas participer au combat. Après la victoire de Melaus, elle sera emmenée par ses hommes.

Les armes de la secte seront elles aussi emportées pour être jetées à la mer. Tangorogrim a bien sûr reconnu les armes qui l'ont libéré de Corman Zimra et se souvient de sa promesse: il leur doit une faveur. Et c'est pourquoi les armes seront simplement laissées là au lieu de finir comme perchoir à coraux. Si elles le demandent, les armes des joueurs pourront même obtenir la grâce d'Axle. C'est dire si Tangorogrim est conciliant. Cependant, il les prévient: il n'admettra plus de les trouver une nouvelle fois sur son chemin. Et même s'il part en leur laissant la "vie" sauve, nombreux sont les sbires de la Mort Carmin qui eux n'auraient pas de scrupule à résoudre de manière définitive les problèmes que posent ces armes à la secte (beaucoup sont des anciens amis d'Anathos). Bref, il ne faut pas traîner dans le coin.

Dix Miroirs Primarius porteurs. Leurs armes sont toutes des machines de guerre de plus de 350 points. De plus, chacun d'entre eux possède une spiduse de type 4 sur la tête. Les Miroirs sont commandés par UrkhDûn, le lieutenant de Melaus.

Une ville sous influence

Dur revers de fortune pour nos amis. Ils ont tout perdu, leurs porteurs, leur pierre d'Œphis et leur dignité. C'est là qu'Axle peut leur remonter un peu le moral. Connaissant les pouvoirs des spiduses, il avait donné comme consigne à ses alliés de Merlinot de déplacer le chargement de telle sorte que les porteurs du groupe ne sachent pas où il se trouvait s'ils venaient à tomber entre les mains de la Mort Carmin. Les armes étaient au courant, mais pas les joueurs.

Or, ceci va sûrement provoquer une grosse colère chez Melaus et il n'est pas question d'espérer lui échapper dans les plaines. Le seul espoir semble être Vargalupino.

Les armes ne tarderont pas à trouver de nouveaux porteurs (les nouvelles vont vite dans la région) et elles n'auront sûrement aucun mal à les convaincre de se rendre à Vargalupino, une fois la situation clairement exposée.

Des souris et des hommes

L'émergence des premières notions philosophiques concernant la nature du Bien et du Mal dans la conscience de la spiduse-mère n'a fait qu'augmenter sa confusion. Son esprit est si simple qu'il a du mal à saisir toutes les nuances des motivations humaines. Mais quelque chose la gêne vaguement dans le comportement des membres de la Mort Carmin et elle voudrait comprendre pourquoi. C'est dans ce but que depuis cinq ans elle s'est appropriée Vargalupino. Cette petite ville en bordure de son marais était l'outil idéal pour mener des expériences sur la nature humaine. Le lieu est donc rempli de spiduses qui observent et influencent la vie de ses habitants au gré de la curiosité de la Mère.



Vargalupino

C'est pourquoi elle ne souhaite pas que l'on touche à son jouet et ainsi personne voulant se rendre à Vargalupino avec des intentions belliqueuses est égarée par une patrouille de spiduses azur qui veillent au grain. Elles laisseront passer les joueurs qui sont pour le moment plus pitoyables que menaçants.

Curieusement, Melaus ne voit pas d'objection à ce que la spiduse-mère cultive son jardin secret. Ils sont en fait arrivés à un consensus à ce sujet: Melaus tolère Vargalupino mais la spiduse n'étend pas son influence au-delà.

Vargalupino est un bourg d'un millier d'habitants. L'activité principale y est l'exploitation des ressources du Grand Fangeux. Cela va de la vannerie à base de roseaux à la culture de mousses particulières pour les Batranobans en passant par la chasse aux sauriens et autres dinosaures dont le cuir est prisé.

La première chose qui frappe quand on pénètre dans la ville, c'est l'attitude des habitants. Sans cesse aiguillonnés par les spiduses, ils semblent tous être dotés d'un comportement excessif, comme s'ils possédaient tous des désirs exacerbés ou atrophiés. Par exemple (pour des désirs exacerbés) l'honneur y est une loi et la fatuité une qualité, les marchandages devant les étals durent des heures, des femmes se jettent dans la rue sur des hommes pour pratiquement les violer, la moindre altercation dégénère en bagarre générale, les gens sont provocants et insultants sans raison, etc. Cependant, Vargalupino n'est pas un champ de bataille permanent, la Mère ne veut pas casser son laboratoire. Disons que la tension y est toujours extrême et que cela provoque parfois des débordements. Le plus curieux est que ces personnes aux manières si outrées puissent vivre ensemble et former une société. En fait, le conflit est devenu un mode de vie et les désaccords n'évoluent que rarement vers des combats à mort. Les habitants ont acquis des routines dans leur vie de tous les jours et sont devenus des stéréotypes. C'est presque comme si les engueulades ou les brimades étaient planifiées dans leur emploi du temps.

On pourrait s'étonner que les habitants acceptent de vivre dans ces conditions et ne plient pas bagages sur le champ. C'est que les spiduses drainent toute velléité de révolte chez eux et ils ont fini par s'y faire. La plupart du temps, les spiduses restent très discrètes et les joueurs ne pourront les remarquer avant plusieurs heures.

Il va sans dire que les débuts des joueurs à Vargalupino ne se feront pas sans heurts. Ils ne connaissent pas les règles du jeu protocolaire, et risquent d'être entraînés dans des combats qu'ils auraient pu éviter, ou de choquer par leur "normalité".

Depuis la menace proférée par Melaus à son encontre, la spiduse-mère, qui est plutôt veule, a tenté de rationaliser sa soumission en se persuadant que le Mal était un aspect fondamental de tous les êtres vivants et donc qu'elle n'avait pas de raison de ne pas aider la Mort Carmin. Vargalupino est le résultat de cette bizarre thérapie. En induisant des comportements agressifs chez ses habitants, la Mère se conforte dans son jugement. Cependant, elle ne peut empêcher le doute de subsister dans son esprit. C'est pourquoi elle laisse quelques Vargalupinois sans contrôle mental et observe avec attention leurs comportements. Tendent-ils réellement tous naturellement vers le Mal ?

Bien évidemment, les joueurs sont eux-mêmes de passionnants sujets d'étude. La spiduse pourra s'amuser à faire varier leurs désirs. Il leur faudra alors réussir un jet de volonté par heure pour éviter de subir cette influence (qui rend automatiquement un désir exacerbé ou atrophié). La spiduse ne limite pas son contrôle aux désirs. Elle peut, par exemple, provoquer l'irrépressible envie de prendre un bain de boue, de chanter à tue-tête, de collectionner des fleurs séchées ou de donner des leçons de morale aux passants. Les possibilités sont infinies. Abusez-en un instant jusqu'à rendre vos joueurs chèvres, ou jusqu'à ce qu'ils aient acquis une réputation importante (et pas nécessairement bonne...).
Vargalupinois, Vargalupinoises...

Un certain nombre de personnages notables seront susceptibles d'interagir de manière privilégiée avec les joueurs.

Duc Cleptarion de Vargalupino
Fonction: Bourgmestre
Description: Vétéran Vorozion, 39 ans, empâté et richement vêtu.
Désirs: Prestige exacerbé, Richesse atrophiée
Interaction: Bouffi d'orgueil, Cleptarion s'est lui-même anobli. Il dirige avec aveuglement la ville, nourrissant toute une cour de flatteurs qui vivent à ses crochets. Son administration est pitoyable puisqu'il dépense tout l'argent en des fêtes et des banquets à sa gloire. Il jouit néanmoins d'une grande autorité car il contrôle la milice (qu'il a tout de même le bon sens de payer).

Sliman Benzarat
Fonction: Envoyé de la guilde des Epiciers
Description: Elite Batranoban, 42 ans, rhumatisant.
Désirs: Richesse exacerbée, curiosité.
Interaction: Sliman supervise la culture de plusieurs espèces de plantes (dont deux épices) qui ne poussent pas dans les rudes conditions du climat Batranoban. Il a à son service une dizaine d'ouvriers (pour la plupart d'origine Batranoban). Il gère également un discret comptoir d'épices, mais son avarice est telle qu'il est difficile de ne pas devoir payer des sommes exorbitantes pour ses produits. Sa passion est de savoir tout sur tout le monde et il envoie souvent ses ouvriers en mission d'espionnage plutôt que dans le marais.

Mossi
Fonction: Chasseur
Description: Porteur Gadhar de 26 ans. Son arme est une hache avec des pouvoirs en attaque brutale et en discrétion.

Désirs: Prestige et Réputation exacerbés
Interaction: Mossi est le leader à l'ATPD, l'Association des Tueurs de Petits Dinosaures. C'est lui qui ramène les sauriens les plus dangereux, les plus nombreux et les plus morts. Il en est fier et ne parle que de ça. Sa place lui est jalousée par de nombreux autres chasseurs.

Mirtilda
Fonction: "Courtisane"
Description: Alweg Vorozion normale, 28 ans, ravissante.
Désirs: Sexe exacerbé, tatouages.
Interaction: Suite aux manipulations de la spiduse, Mirtilda a spontanément décidé d'ouvrir une annexe de la Guilde des Courtisans à Vargalupino. Elle met elle-même joyeusement la main à la pâte et ne demande (pour elle) pour tout payement que le droit de faire un tatouage (bien visible) à son amant. Formes et couleurs varient au gré de sa fantaisie. Une bonne partie de la ville est tatouée.

Leo Vertrixen
Fonction: Tanneur
Description: Vorozion normal, 37 ans, embonpoint prononcé.
Désirs: Sexe exacerbé, drogué au Muffin.
Interaction: Leo est un être lubrique qui saute sur tous les jupons qui passent. Il a la charge de la tannerie qui traite les peaux des bestiaux que ramènent les chasseurs. Comme si les spiduses ne suffisaient pas, son accoutumance au Muffin fait de lui une loque hallucinée avec en permanence un air de stupeur peint sur son visage. Et en plus il pue.

Felix Galiano
Fonction: Cartographe
Description: Derigion normal, 31 ans, rachitique et nerveux.
Désirs: Illusion de grandeur, joueur invétéré.
Interaction: Echoué à Vargalupino suite à une mission pour la Guilde des Cartographes, Felix est devenu persuadé qu'il est un ambassadeur de la famille de l'Empereur. Il dilapide avec constance au jeu les Rams que Cleptarion lui octroie (voir plus loin).

Betramos
Fonction: Chef de la milice.
Description: Elite Vorozion, 29 ans, cotte de mailles.
Désirs: Réputation exacerbée, Violence atrophiée.
Interaction: Ses désirs contradictoires lui posent de gros problèmes. Il adore en imposer aux autres, voire les humilier, mais n'ose pas se battre. Heureusement pour lui, son poste le préserve de la majorité des excités. Son rêve serait de pouvoir gagner des batailles sans avoir à les livrer.

Lise Ardunen
Fonction: Artisane (vannerie)
Description: Vorozion normale, 18 ans, mignonne.
Désirs: Paranoïa, collection d'insectes.
Interaction: Lise est persuadée qu'elle est la véritable fille du "Duc" et qu'une intrigante lui a volé sa place. D'ailleurs ils sont tous dans le complot ! Heureusement qu'elle a de vrais amis qui, eux, ne la laissent pas tomber: les insectes (surtout les venimeux...).

Ce ne sont que quelques exemples, ces personnages étant destinés à intervenir dans l'intrigue. Mais n'hésitez pas à en inventer d'autres. Un aubergiste cannibale, un marchand persuadé qu'il sait faire des acrobaties, un mercenaire exhibitionniste, un conteur timide, un Piorad sentimental...

Pédagogie appliquée

Quand les joueurs commenceront à comprendre ce qui se trame ici et à se demander s'il ne vaut pas mieux affronter la Mort Carmin plutôt que cette ville de fous, la spiduse-mère entrera en contact avec eux.

Les nouveaux philosophes

Qu'est-il advenu de Tyria depuis sa capture ? Entouré d'un cocon fait de spiduses, elle est en route vers Pôle sous la bonne garde des Miroirs. Mais elle n'en reste pas inactive pour autant. Elle est, avec Melaus, un des rares possédés à avoir le pouvoir d'Empathie avec les animaux. Ceci lui a permis, tout comme à l'Hysnaton, d'avoir une certaine facilité de communication avec la spiduse et surtout de pouvoir tromper son pouvoir de télépathe. La spiduse sentirait si un pouvoir d'arme était utilisé, mais les possédés parviennent à la tromper. Ils ne peuvent pas réellement lui mentir sans qu'elle s'en aperçoive, mais il leur est loisible de déformer un peu la réalité.

En conséquence, Tyria et la Mère ont eu une grande conversation mentale et la spiduse a expliqué son problème d'éthique à la Sekeker, ainsi que la nature de Vargalupino. Tyria, avec beaucoup d'à propos, a alors dit à la spiduse qu'un groupe de grands philosophes très versés dans la nature humaine devait se trouver à Vargalupino... et la description qu'elle en a faite est bien sûr celle des porteurs des armes des joueurs. Des spécialistes aussi avisés ne manqueront pas de lui fournir les réponses qu'elle attend.

C'est dans cet état d'esprit que la Mère s'adresse aux joueurs, en s'excusant de son indélicatesse si elle s'est amusée à trifouiller dans leurs sentiments. Elle explique la situation aux joueurs, s'honore de leur présence et désire disserter avec eux de la nature du Bien et du Mal, pour savoir quel camp elle doit choisir. Mais ceux-ci risquent de ne pas être très crédibles pour peu qu'ils aient eu quelques altercations violentes avec la population locale. De toute façon, il en faut plus pour convaincre la spiduse. Après réflexion, la Mère leur proposera l'expérience suivante. (Il est bien entendu que les joueurs sont sensés supporter la thèse que le Mal n'est pas une composante de toutes les créatures vivantes !)

Souvent femme varie...

Ségolène Cleptarion, la fille du bourgmestre, doit se marier en fin de semaine. C'est un des rares habitants de Vargalupino qui n'est pas contrôlé par les spiduses. Si elle ne tue personne jusqu'à son mariage, c'est qu'elle est naturellement bonne. Elle doit bien sûr elle-même survivre à l'expérience, sinon ça ne prouverait rien. Les joueurs seront les garants du bon déroulement des événements et, comme tels, ils ne sont pas autorisés à mettre Ségolène au courant des modalités du test. De plus, eux-mêmes ne doivent tuer personne jusqu'à ce que Ségolène soit mariée. Sinon, cela les discréditerait en tant que philosophes objectifs.

Vous conviendrez que ce critère de jugement quant à la nature humaine est des plus louches. Mais il s'explique de plusieurs façons. Tout d'abord, la spiduse a appris à penser au contact des membres de la Mort Carmin pour qui la mort est la compagne de chaque jour. Ne pas tuer son prochain devient une preuve de sainteté quand on se base sur ce modèle. Ensuite, comme on l'a vu précédemment, la spiduse n'est pas du genre à prendre des décisions à la légère et, inconsciemment, elle ne désire pas vraiment changer son opinion sur la question. Savoir que le Mal est inéluctable chez chacun la conforterait dans son immobilisme et c'est, pense-t-elle, ce qui est le mieux pour elle. Et c'est pourquoi, sous couvert de rendre l'expérience la plus impartiale possible, elle va s'évertuer à faire craquer Ségolène. Enfin, elle sait une chose que les joueurs ignorent: Ségolène est une porteuse d'arme...

Malgré tout, la spiduse restera "fair-play" durant le test. Elle n'influencera jamais directement ni Ségolène, ni les joueurs.

Note: si les joueurs ne sont pas autorisés à tuer, rien ne les empêche de se sacrifier pour défendre leur point de vue si la situation l'exige.

Chaperons et loups

Complètement convaincu des délires de Felix au sujet de son appartenance à la famille impériale, Cleptarion lui a offert la main de sa fille (et une énorme dot) pour, dit-il, sceller une alliance durable entre Pôle et Vargalupino. Felix, dont les finances étaient au plus bas, a condescendu à accepter. Depuis, Cleptarion prépare avec empressement le somptueux banquet au cours duquel il célébrera à la fois le mariage et son avènement dans le "monde". Il reste sept jours avant la date prévue et la grand'place fourmille d'activités pour que tout soit prêt à temps. Des estrades et des gradins sont dressés, de gigantesques foyers pour la cuisson des mets sont installés, des odes sont composées et toute la ville se pare de décorations fastueuses.

Les joueurs pourront aisément obtenir une audience de Cleptarion et celui-ci leur facilitera même le travail en les prenant pour des ambassadeurs venus assister à la cérémonie. A eux de se présenter sous leur meilleur jour pour à la fois plaire au "duc" et obtenir ses faveurs sans pour autant se mettre à dos les parasites qui composent sa cour. Cleptarion ne verra pas d'objection à ce que les joueurs rencontrent Ségolène, "Au contraire", dira-t-il, "la future impératrice de Pôle doit dès à présent apprendre à remplir les devoirs qui seront les siens".

Ségolène est une chipie. C'est une magnifique blonde de 18 ans que son père a pourrie depuis son enfance en lui passant tous ses caprices. Mais maintenant, rien ne va plus car il veut la marier, mettons, mais à un Derigion... alors là pas question ! Ce qui ressemble à un caprice de jeune fille est en fait bien plus sérieux. Cette attitude est due à Betmel, l'arme dont Ségolène est le porteur. Non seulement Betmel hait viscéralement les Derigions, mais en plus comme elle possède le pouvoir de Disparition personne ne sait que c'est elle qui influence Ségolène. Comme avec Tyria, les joueurs vont devoir forcer Ségolène à utiliser ses pouvoirs pour apprendre la vérité, sauf que là il ne savent même pas que tel est leur but.

Comme si ça ne suffisait pas, Ségolène est volage et aime bien se laisser draguer par les Vargalupinois jaloux de Felix. De plus, comme certaines des Vargalupinoises sont, elles, jalouses de Ségolène, il y a toujours de l'agitation sur son passage.

S'ils veulent parvenir à protéger la pureté de l'âme de Ségolène, les joueurs vont devoir devenir ses chaperons, car il n'est pas question de la séquestrer jusqu'au mariage.

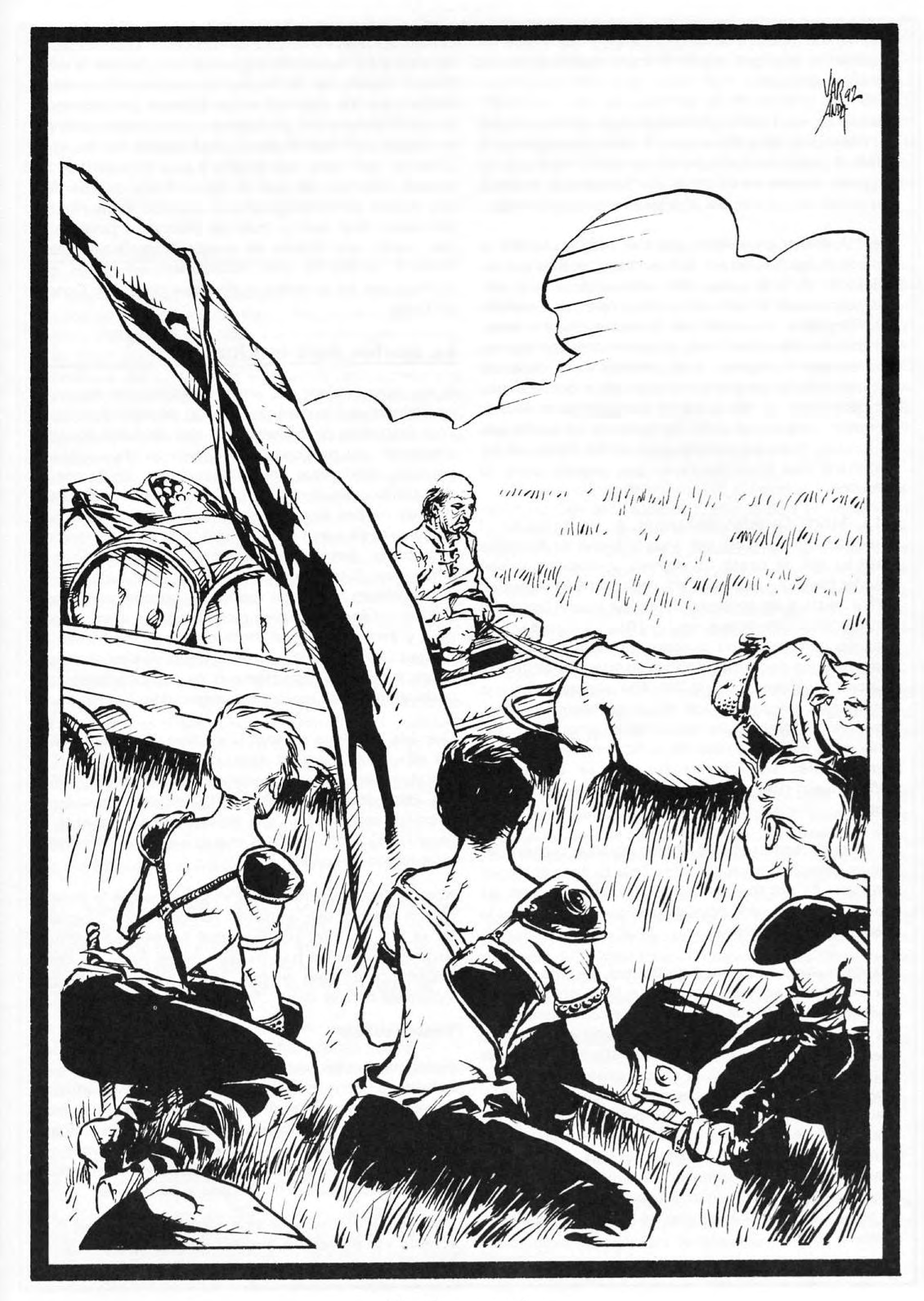
Sept jours de réflexion

Durant cette semaine, il va se produire différents événements dont la plupart seront dus aux manipulations de la spiduse. A vous de les agencer comme bon vous semble, selon les conséquences qu'ils peuvent avoir ou les précautions prises par les joueurs.

Dernière précision, Ségolène et ses parents vivent en compagnie de quelques serfs dans une grande bâtisse nantie d'une vaste cour donnant sur la place principale de Vargalupino.

• Mossi, désireux d'impressionner Ségolène, l'invitera à le suivre à la chasse car il a décidé d'aller tuer le tyrannosaure du Grand Fangeux (voir "Jouons fangeux"). Elle acceptera avec joie même si cette entreprise est complètement suicidaire. Aux joueurs de les dissuader ou, s'ils n'y parviennent pas, de les accompagner. Mais je rappelle qu'ils n'ont rien le droit de tuer durant cette semaine... On peut convaincre Mossi en lui trouvant quelque chose de plus prestigieux (au moins aux yeux de Ségolène) mais de moins dangereux à faire. C'est toutefois une bonne occasion de découvrir l'existence de Betmel.

• La spiduse envoie Leo Vertixen violer Ségolène. Il est en plein délire muffinesque et ne représente pas un réel danger, sauf qu'il est déterminé et que, affolée, Ségolène



Embuscade

pourrait bien vouloir le tuer. Peut-être que l'aide de Mirtilda ne sera pas inutile (contre quelques petits tatouages, bien sûr).

• Betramos vient provoquer les joueurs qui ont usurpé son rôle auprès de la fille du duc. Il est accompagné de la milice. Il sera bon de l'apaiser (probablement par un cirage de pompes en bonne et due forme) sans mettre à jour sa lâcheté pour ne pas s'en faire un ennemi mortel.

• Lise Ardunen a une idée géniale. Elle va prendre la place de Ségolène avant son mariage, puisqu'elle lui revient de droit, et quand elle sera mariée, il sera trop tard pour revenir en arrière. Le fait qu'elle ne ressemble pas à Ségolène ne semble pas la troubler outre mesure. Elle compte utiliser ses insectes venimeux et pathogènes pour éliminer l'intrigante. Il est possible de la dissuader en rentrant dans son jeu, en la persuadant que le mieux est de laisser se dérouler le mariage pour mieux confondre l'imposture après. Sa paranoïa ne facilite pas les choses, mais on peut gagner sa confiance en lui ramenant des insectes rares des marais pour sa collection.

• La Mort Carmin débarque à Vargalupino ! Heureusement, ce n'est que sous la forme de Samshias Routeau qui ne cesse de revenir, annoncé par son panache blanc. Il a acquis un nouveau pouvoir (Séduction +40%), mais a en contrepartie écopé d'une limitation (Malédiction: Abrutissement, -10 en Volonté). Son nouveau porteur est un Vorozion du nom de Biloxos. Imaginez un menteur pathologique imbécile, se souvenant vaguement qu'il doit être violent, avec une arme parlant vulgairement et qui séduit toutes les filles. Ségolène en tombera immédiatement amoureuse. Par bonheur, sa déficience mentale en fait un être facilement manipulable, sauf si les joueurs le brusquent suffisamment pour que l'arme décide de prendre le contrôle.

Au cours de cette semaine, à leur initiative ou non, les joueurs entreront en contact avec Felix Galiano et Sliman Benzarat. Ils ont tout intérêt à apprendre à bien les connaître car ce sont deux personnages-clefs pour la réussite de leur entreprise.

S'ils découvrent l'existence de Betmel, il serait de bon ton de décourager Felix et de le faire renoncer au mariage car il ne fait pas de doute que l'arme tentera de le tuer s'il persiste (et pas nécessairement après le mariage). Les mises en garde ne suffiront pas, mais comme Felix est joueur, sa coopération pourrait être l'enjeu d'un pari. Et si les joueurs parviennent à leurs fins, il faudra trouver un nouveau mari pour Ségolène ! Il y a beaucoup de prétendants (Biloxos, le porteur de Samshias Routeau inclus), mais le plus dur sera de monter un bateau suffisamment convaincant pour obtenir l'assentiment du duc. Il pourrait beaucoup leur en vouloir s'il pensait qu'ils sont à l'origine de l'échec d'une si belle alliance.

Sliman Benzarat est un allié de choix dans cette aventure. Même s'il fait passer Harpagon pour un mécène, il est la plaque tournante de toutes les rumeurs circulant à Vargalupino. De plus, ses épices aideront certainement à résoudre certains des problèmes des joueurs. Il peut, par exemple, leur fournir des plantes attirant les insectes. C'est lui qui vend son Muffin à Leo Vertixen. Si les joueurs n'ont pas de quoi le payer, il leur marchandera ses épices en échange d'informations et nos héros pourraient bien avoir à jouer les détectives privés pour une quelconque histoire de coucherie ou de vin coupé d'eau. Il est bon de noter, relativement aux épices, que Mirtilda est en possession de deux doses de Cendre d'Œphis.

La mariée était tendue

Si les joueurs n'ont pas réussi à désamorcer les crises possibles avant le mariage, celui-ci risque d'être agité. Pour mettre un peu d'ambiance, des spiduses écarlates verseront du poison dans les verres de quelques convives tandis que des spiduses azur simuleront un début d'incendie (la Mère voit la situation lui échapper). Animez un peu la soirée sans toutefois provoquer une émeute (ce ne serait pas "fair play"). Si Felix est toujours le promis, Betmel tentera de le tuer pendant la cérémonie. Sinon, quel que soit le prétendant, il y en aura quelques autres qui voudront s'opposer au mariage arguant qu'ils sont de bien meilleurs partis. Dans le lot il peut y avoir Leo, Mossi, Betramos et même Sliman ou Biloxos. Mais à ce stade, les joueurs auront sûrement appris à gérer les débordements de ces Vargalupinois et la situation devrait rapidement rentrer dans l'ordre.

Une fois Ségolène mariée, la spiduse-mère reconnaîtra qu'elle avait tort et remerciera sincèrement et chaudement les joueurs de lui avoir révélé la vérité. Bien sûr, cette découverte l'incite à la réflexion quant à son avenir. C'est pourquoi elle demandera aux joueurs de venir la rejoindre dans les marais tandis qu'elle libère Vargalupino de son influence.

Note: il n'est pas certain pour Vargalupino que le remède ne soit pas pire que le mal. Le retour à la vie "normale" ne se fera en effet pas sans mal et les Vargalupinois risquent de sortir traumatisés (voire fous) de cette expérience de cinq années. Mieux vaut donc ne pas s'éterniser dans le coin.

Version subtile

Il se peut que les joueurs trouvent les prémisses de ce scénario d'une rare stupidité (personne n'est parfait) et ne veuillent pas jouer le jeu de la spiduse. Il se peut également qu'ils échouent dans leur tentative et que Ségolène ou eux-mêmes ne tuent quelqu'un avant que le mariage ne soit conclu. Fort heureusement pour eux, une version alternative du scénario a été prévue.

Dans les deux cas, leur seul espoir de regagner Pôle vivants est de rendre inopérantes les spiduses pour pouvoir traverser les plaines du centre sans être repérés.

Nous considérerons donc que Sliman Benzarat a réussi à découvrir la position de la spiduse-mère et, désireux d'être libéré de ce carcan mental qu'une grande force de caractère lui a permis de détecter, il en informera (gratuitement !) les joueurs. Il ne restera plus à ceux-ci qu'à tailler à travers les forces de la Mort Carmin et à tuer la créature.

Simple et efficace.

Jouons fangeux

Le Grand Fangeux, s'il n'est pas aussi inhospitalier que les marais de la jungle Gadhar, n'est pas pour autant un lieu de villégiature. Le climat y est plus tempéré et donc l'air y est moins humide, ce qui permet de supporter facilement des armures, si les joueurs ne craignent pas qu'elles les entraînent plus rapidement dans des fondrières. Car le Grand Fangeux n'usurpe pas son nom. Englobant les sources des affluents septentrionaux du Verreas, ce marais s'étend sur des milliers de kilomètres carrés de boue, de limon et de joncs putréfiés (environ 30 x 30 km^2). La végétation y est modérément dense, ce qui a pour effet de rendre rares les bandes de terrain sec émergeant des eaux stagnantes. Cependant le marais n'est en général guère profond et, pour peu qu'on fasse fi d'une bonne hygiène corporelle, on peut y parcourir jusqu'à 15 kilomètres par jour (20 si un guide maîtrise la compétence Survie en milieu hostile chaud).

Le plus gros problème, comme de coutume dans le monde de Bloodlust, est la faune peu accueillante. L'endroit regorge de lézards des marais, d'hippopotames et de serpents d'eau. On y rencontre aussi quelques monoclonius et des deinonychus égarés qui se sont adaptés aux conditions de vie de la région. Un tyrannosaure solitaire a également choisi l'endroit pour couler des jours paisibles. A la grande joie de Lise Ardunen, une multitude d'insectes pathogènes ou venimeux y résident et ils peuvent inoculer toutes sortes de maladies et de poisons.

Les chasseurs de Vargalupino se contentent en général d'exploiter la lisière du marais qui leur fournit déjà amplement de quoi s'occuper. Et grand bien leur fait car s'ils s'enfonçaient plus loin dans le Grand Fangeux, ils finiraient par tomber sur l'emplacement de la spiduse.

Si les joueurs ont convaincu la Mère, une spiduse, posée sur la tête de l'un d'entre eux, les guidera jusque là. Ce qui ne veut pas dire qu'elle les aidera contre les créatures du marais. Sa prise de conscience récente l'a rendue non-interventionniste. Mais on peut tenter de lui forcer la main, comme le montre la section suivante.

L'amibe de mon ennemi

La spiduse-mère est gardée par l'élite des forces de la Mort Carmin et on comprend pourquoi. Un fortin en bois a été construit au milieu du marais et dans sa cour trône la volumineuse et flasque masse verdâtre, constellée de pustules aux couleurs vives. La place est défendue par cent guerriers (correspondant à des élites Alweg, l'équivalent de cinq unités EF 20, PU 80, MO Elite, IN +2) et cinq porteurs. Certes la discipline s'est relâchée car l'endroit n'a jamais été menacé depuis qu'il existe (500 ans), mais l'attaquer ne sera pas pour autant facile. Les joueurs disposent de plusieurs options pour atteindre la spiduse.

• S'ils ont préféré la version subtile du scénario (c'est-à-dire foncer dans le tas), ils n'ont pas beaucoup de choix. Ils doivent persuader Moonglow, par l'intermédiaire d'Axle, d'envoyer discrètement des troupes sur place pour mener un assaut. Ou bien, encore plus subtil, ils peuvent tenter de rentrer par leurs propres moyens. La spiduse ne participera qu'anectodiquement à la défense du fortin (toujours ce doute poignant qui l'étreint), mais luttera de toutes ses forces si elle se sent réellement menacée (je vous rappelle qu'elle n'a pas encore très bien assimilé l'idée qu'elle puisse mourir).

• Les joueurs peuvent tenter d'obtenir l'aide de la spiduse. Ceci sera autrement plus délicat et demandera beaucoup de finesse ainsi qu'un grand talent de rhétoricien. La spiduse est plutôt bornée et obtuse, mais la victoire des joueurs à Vargalupino leur a ouvert une brèche dans son raisonnement prônant la non-action. Des joueurs franchement convaincants pourront lui faire comprendre qu'elle a là une opportunité de racheter ses fautes passées. Mais pour ce faire, il ne faudra pas la cajoler ou employer un ton geignard comme il est de coutume devant une créature si puissante. Il faut la brusquer, la morigéner ou carrément se faire paternaliste pour que la spiduse se sente vraiment mal, pétrie de remords.

Si les joueurs parviennent à la "retourner", elle les aidera dans leur combat mais jusqu'à un certain point. Elle ne veut pas, dit-elle, commettre deux fois la même erreur. Elle incapacitera grâce à des spiduses les cent guerriers, mais ne touchera pas aux porteurs directement. En contrepartie, deux spiduses de type 4, au choix des joueurs, pourront prendre part à leurs côtés (ou plus exactement, sur leurs têtes) à leur combat contre les porteurs de la Mort Carmin. Comme toutes décisions de la Mère, celle-ci est terriblement hypocrite, mais les joueurs ne s'en plaindront certainement pas.

Pour mettre à exécution ce plan, la Mère devra faire patienter un peu les joueurs car elle ne peut produire les spiduses nécessaires à l'opération (cela éveillerait l'attention des gardes) et doit donc en rapatrier de Vargalupino.

100 Alwegs Elites possédant des cottes de mailles.

4 Alwegs et un Miroir porteurs. Leurs armes font entre 250 et 300 points et sont des armureries ambulantes (avec quelques pouvoirs de détection).

Spiduse-Mère: Protection 10, Points de Vie 100, Volonté 50. Elle est entourée au minimum d'une douzaine de spiduses (Type 5 et 6 pour chaque couleur).

La grande évasion

Sitôt la spiduse-mère passée dans le camp des joueurs (ou morte), les spiduses contrôlant Tyria la libéreront, ce qui lui permettra de s'échapper, profitant de la surprise de ses gardiens. Les spiduses un peu partout sur Tanæphis ne répondent plus aux ordres des membres de la Mort Carmin et ceux-ci vont être très désireux de comprendre pourquoi. Aussi, il faut assurer l'évasion de la spiduse, faute de quoi des porteurs vont rapidement arriver pour lui faire la membrane. Le problème est qu'elle n'a jamais appris à se déplacer.

Les joueurs peuvent essayer de lui expliquer comment faire, mais même en y mettant la meilleure des volontés, les résultats obtenus sont pitoyables. La solution la plus pratique pour mettre la spiduse hors de danger est de la transporter jusqu'à la rivière la plus proche pour que, suivant son cours, elle parvienne à la mer. C'est le seul endroit où la Mort Carmin n'osera jamais aller la chercher. Mais comment déplacer cette masse molle de 500 kilos et de dix mètres de diamètre ?

La main à la pâte

Vos joueurs seront peut-être plus inventifs (mon oeil !), mais voici la solution que je vous propose et les étapes pour la mettre à exécution.

· Vérifier, à l'aide de spiduses-filles, que la spiduse, ça flotte. C'est le cas.

· Arracher quelques poteaux aux fortifications (ce sont d'anciens troncs d'arbres de 5 à 7 mètres de long). Deux raisons à cela: créer un passage suffisamment grand pour la spiduse et obtenir des "outils".

· Confectionner un traîneau à l'aide de plusieurs poteaux.

· La spiduse étant malléable, à l'aide d'un poteau, l'étaler soigneusement comme avec un rouleau à pâtisserie.

· Rouler la spiduse sur elle-même et la faire basculer sur le traîneau.

· Tracter le traîneau (en s'aidant de boue pour diminuer la friction) jusqu'à l'eau.

· Faire tomber la spiduse à l'eau et la dérouler.

Et voila !

Si la spiduse n'est pas "étalée", elle n'offre pas assez de résistance à l'eau et coule. Une fois dans l'eau, la spiduse est facile à manipuler et il est aisé de la diriger durant les deux kilomètres qui la séparent de la rivière. La rivière atteinte, la spiduse peut se laisser porter par le courant et elle parviendra à la mer en dix jours.

Une autre solution requérant moins d'intelligence de la part des joueurs est d'aller recruter une vingtaine de personnes à Vargalupino, de construire un radeau et d'y pousser la spiduse. Seulement, cela laissera le temps à des hommes de la Mort Carmin d'arriver et il faudra accompagner le radeau jusqu'à la mer au risque de le voir chavirer trop tôt.

Pôle d'attraction

Félicitations ! La Mort Carmin vient de perdre une de ses principales armes et leurs ennemis de gagner un nouvel allié (même s'il est plutôt réservé). Les troupes de la Mort Carmin, privées de leur commandement centralisé, sont complètement désorganisées et les joueurs peuvent reprendre leur voyage (en prenant un minimum de précautions tout de même). Axle leur indique où récupérer la pierre d'Œphis et ils peuvent repartir pour retrouver Bremus et ses milliers de Cestes, ainsi que le dernier volet de la campagne... à Pôle.

Le miroir du passé

But principal

Le miroir du passé est une organisation créée par des Hysnatons extrémistes et qui tend à éliminer totalement la race humaine pour recréer les races non-humaines pures (c'est-à-dire, pour commencer avec de bonnes bases: les elfes, les nains et les orks). Evidemment ce principe de base totalitaire et fasciste est prôné uniquement par le noyau dur de l'organisation (et par la plupart des hauts responsables). Il est en effet très improbable de réussir à éliminer entièrement les traces humaines dans les bébés Hysnatons qui naissent sur tout Tanæphis. Et même si cela était possible, la destruction des humains ne serait en aucun cas une solution rapide et même souhaitable. Rares sont donc les membres du Miroir qui prônent cette théorie (à peine 10% du total des effectifs). Les autres optent plutôt pour le but secondaire.

D'un autre côté, de nombreux intellectuels Hysnatons recherchent activement des moyens pour modifier magiquement les gènes humains dans les Hysnatons les plus typés. Malheureusement, même si les elfes étaient des experts en génétique (voir à ce sujet leurs manipulations sur les animaux qu'ils utilisaient en période de guerre), ces connaissances sont depuis bien longtemps oubliées.

But secondaire

L'autre but de l'organisation est d'aider et de protéger les Hysnatons sur tout Tanæphis. Pour cela, les membres influents du Miroir louent les services de mercenaires (dans les régions sauvages) et de légistes (dans les régions civilisées) qui ont pour seul et unique mission de protéger les possessions des Hysnatons et les individus eux-mêmes. Ce service est ouvert à tous les Hysnatons, même les non-membres, ce qui explique le fort taux de popularité du Miroir parmi tous les non-humains.



Miroir en mission

Lorsque cela ne suffit pas et uniquement si le jeu en vaut la chandelle, l'organisation dépêche sur place une unité de Miroirs, les troupes d'élite d'assassins du Miroir du passé.

Répartition

Il existe 5 millions d'Hysnatons sur Tanæphis (dont à peine 50.000 de type Primarius). On estime qu'environ 80% de ces individus sont pro-Miroir et que dans les 20% restant, plus de la moitié ignorent complètement qu'ils possèdent du sang non-humain dans les veines. Parmi les 80% pro-Miroir, on compte environ 9% d'individus inscrits et répertoriés et 1% de fanatiques adeptes du but principal et destructeur de l'organisation. On peut résumer ces chiffres dans le tableau suivant:

Type	%	Nombre
Hysnaton qui ne le sait pas	10	500.000 personnes
Hysnaton neutre envers le Miroir	10	500.000 personnes
Hysnaton pro-Miroir	70	3.5 millions personnes
Hysnaton inscrit au Miroir	9	450.000 personnes
Hysnaton extrémiste	1	50.000 personnes

Ces chiffres prouvent donc, s'il en était besoin, que cette organisation est très puissante et qu'elle a des ramifications partout (sauf peut-être chez les Batranobans et les Derigions où les Hysnatons n'ont que très rarement des postes importants).

L'inscription au Miroir du passé est totalement volontaire et gratuite. Seul l'accès aux postes à hautes responsabilités est sévèrement contrôlé par le chef du Miroir. Il existe tout un système de déplacement des informations de postes en postes qui fait qu'un membre "normal" interrogé ou torturé ne sera pas en mesure de dénoncer un membre important du Miroir. Pour encore plus de sureté, la plupart des informations sont d'ailleurs transmises par des Miroirs, les troupes d'élite de l'organisation.

Ajoutons, s'il en est encore besoin, que tous les membres du Miroir du passé sont obligatoirement des Hysnatons et doivent le prouver par un examen médical poussé en cas de litige. La plupart des inscriptions ne nécessitent cependant pas cette procédure longue et laborieuse puisque les traits non-humains sont le plus souvent très faciles à repérer chez un être humain.

Etre membre de l'organisation est aussi un devoir et un membre donné doit toujours aider un autre membre selon ses moyens (même si les deux individus sont ennemis dans un secteur déterminé: économique, militaire, politique, etc...).

Principes de base

Le Miroir du passé forme en fait un énorme réseau de renseignements où tous les membres inscrits peuvent venir piocher à loisir des informations. Ces dernières sont d'ordre tous à fait divers. Un marchand pourra venir chercher là les derniers cours d'un épice rare, un leader mercenaire observera les mouvements des troupes adverses, un scientifique pourra prendre contact avec d'autres intellectuels et pourra ainsi accroître son savoir, etc...

Un membre, ou tout Hysnaton qui par là même entrera automatiquement dans l'organisation, qui subit des brimades ou des désagréments à cause de ses différences physiques ou mentales pourra recevoir l'aide de l'organisation (mais uniquement dans le cas de sévices et de brimades à connotation raciste). Dans les territoires sauvages, un petit groupe de mercenaires volontaires (et donc uniquement payés par les fonds de l'organisation) sera dépêché sur place. Dans les régions civilisées, et dans toutes les grandes villes, un sage ou un avocat (chez les Vorozions) sera envoyé sur place pour régler le problème à l'amiable. En alternant menaces de mort et pots de vin, la plupart des problèmes, s'ils sont traités à temps sont réglés dans les deux semaines qui suivent la plainte de la part de la victime.

Les Miroirs

Les Miroirs sont les unités d'élite du Miroir du passé et ont pour but de régler tous les problèmes épineux soulevés par les ennemis de l'organisation. Lorsque l'argent ne suffit plus et que les unités mercenaires conventionnelles seraient trop visibles, les Miroirs interviennent. Ils sont à la fois des assassins, des voleurs et des guerriers hors-paires. Ils sont tous très discrets et agissent avec une rapidité déconcertante.

Ils évitent bien entendu de signer leurs crimes et font même tout pour incriminer d'autres sectes ou guildes (surtout celle des courtisans). Ce travail de camouflage des preuves est souvent si bien réalisé que la plupart de leurs ennemis (Batranobans et Derigions) sont persuadés qu'ils n'existent que dans l'imagination des Hysnatons opprimés et de certains membres fanatiques du Miroir. Inutile de dire que tous les membres de l'organisation entretiennent avec soin cette rumeur.

On dénombre environ 500 Miroirs sur tout Tanæphis, organisés en petits groupes de 4 à 5 individus. On estime qu'environ 25% de ces individus sont porteurs d'armes (mais le plus souvent d'armes mineures).

Les Miroirs recoivent aussi très souvent la mission d'aller récupérer des documents scientifiques qui permettraient de modifier magiquement les gènes humains dans les individus Hysnatons. Il parcourent donc très souvent les couloirs souterrains des niveaux inférieurs de Pôle à la recherche de connaissances oubliées. Ils n'ont pour l'instant pas trouvé de documents en assez bon état pour être utilisés.

Les alliés

Tous les Hysnatons riches font partie du Miroir et participent activement à l'organisation sous formes de dons qu'elle dispatche ensuite dès que le besoin s'en fait sentir (pour graisser la patte à des légistes ou pour engager des mercenaires).

Les unités mercenaires Hysnatons, de leur côté, appliquent le plus souvent une réduction de 50% de leurs tarifs lorsqu'ils sont engagés par un membre haut placé de l'organisation. Cela réduit considérablement leurs gains mais ils préfèrent souvent travailler pour l'organisation que pour un partenaire riche mais pas toujours de toute confiance. Ils savent aussi que faire partie de l'organisation en offrant ces réductions leur assure une impunité quasi-totale s'ils commettent quelques exactions sur les populations humaines locales.

La guilde des courtisans n'est pas un allié à part entière du Miroir mais puisque de nombreux membres de cette guilde sont Hysnatons, elle est quasiment noyautée de l'intérieur et seuls les hauts responsables sont plus ou moins épargnés. Ce noyautage n'a pas du tout pour but de détruire la guilde mais uniquement d'accroître encore plus le réseau d'information (et dieu sait si un haut responsable Derigion est plus causant sur l'oreiller que dans une salle de torture).

Les ennemis

Les trois principaux ennemis du Miroir sont les Batranobans, les Derigions et la secte de l'ordre nouveau.

Des trois ennemis, les Batranobans sont les moins dangereux car, bien que racistes, ils ne savent jamais résister à un gros sac de Thams. Tous les problèmes dans les régions arides occupées par les Batranobans sont presque toujours réglées à l'amiable, même si ce n'est jamais très bon pour les finances de l'organisation. Les Hysnatons sont vraiment haïs dans ces régions et le réseau d'informateurs est beaucoup moins puissant et rapide que dans les autres régions.

A Pôle, l'organisation à un réseau d'information très puissant mais les Derigions eux-mêmes sont tellement riches (lorsqu'ils occupent des postes importants) qu'ils sont souvent très difficiles à corrompre. Ajoutez à cela un racisme quasi-ancestral envers les Hysnatons et vous verrez que la vie à Pôle n'est pas de tout repos. C'est d'ailleurs dans cette ville qu'œuvrent le plus souvent les Miroirs car, quand toutes les menaces et toutes les promesses ont échoué, il ne reste plus souvent que l'élimination pure et simple de l'individu qui pose problème.

L'ordre nouveau est un adversaire beaucoup plus insidieux et violent. Entièrement composé de porteurs d'armes, leurs membres sont donc très dangereux physiquement et terriblement fanatiques. Ils sont cependant très voyants et ne s'infiltrent généralement pas dans l'organisation, ce qui serait le danger le plus grave. Tuer un Hysnaton pro-Miroir en fait un martyr, tuer un haut responsable décapiterait tout un pan du réseau d'information qui est, je le répète, la plus grande force du Miroir. Lorsque l'ordre nouveau devient un peu trop envahissant, il suffit de quelques actions commandos de Miroirs pour éliminer tous les membres actifs de la région en question, car l'ordre nouveau est l'une des rares société secrète dont les membres affichent réellement leur appartenance à la secte.

Une aiguille dans une botte de foin

Ce scénario a pour cadre la savane immense qui couvre toute la partie de Tanæphis située bien au sud de Pôle. Les joueurs devront faire preuve de ruse et de diplomatie pour capturer une bien étonnante jeune fille. Ce qui peut sembler une promenade de santé est en fait un scénario très dangereux, peut-être le plus dangereux écrit jusqu'à ce jour. Les joueurs devront donc faire très attention, s'ils ne veulent pas y perdre plusieurs porteurs !!!

Introduction (pour ceux qui ne jouent pas la campagne)

Si vos joueurs n'ont pas suivi le fil de la campagne, vous pouvez transformer cette aventure en simple chasse à l'homme. Pour ce faire, les joueurs sont engagés par un adepte de la Mort Carmin qui souhaite absolument mettre la main sur une jeune fille appelée Tyria. Il est prêt à payer 10.000 R. en échange de la fille vivante (de toute façon il leur sera impossible de la ramener morte, mais ceci est une autre histoire) et fera mine de n'avoir aucun renseignement sur elle. En fait, il sait pertinemment que c'est une Sekeker mais il ne veut pas le dire aux joueurs, craignant qu'ainsi ils refusent la mission. En toute logique, il aura aussi envoyé sur les lieux d'autres groupes de mercenaires, dont une unité de chasseurs Alwegs (que les joueurs rencontreront par la suite). Bien qu'étant aux ordres du même employeur, ils seront très agressifs envers eux (voir le paragraphe correspondant).

Introduction (pour tous)

Attirés par le gain ou intéressés par les confidences d'un ennemi très bavard, les joueurs partent donc à la recherche d'une jeune fille appelée Tyria et dont ils ne possèdent ni la description ni le lieu de vie. Les recherches vont être très difficiles puisque devant eux s'étend la grande savane. La fille se trouve quelque part dans cette mer d'herbes ocres et de collines légèrement boisées.

Quelques îlots de civilisation

Les seuls endroits relativement accueillants des plaines du centre sont les villages qui forment une sorte de relais le long des pistes de terre qui sillonnent la région. Ces villages comportent presque tous des murs de bois de deux mètres de haut et au moins une grande tour (6 mètres de haut) du même métal où un guetteur permanent et alerte scrute les alentours et prévient les habitants en cas de danger imminent (groupes d'animaux carnivores ou plus souvent attaques de Sekekers). Ces villages comptent environ 50 à 100 habitants et sont tout de même très nombreux dans toute la région.

Çà et là, des postes de garnison aussi bien Vorozions que Derigions sont censés assurer la sécurité des populations locales. Ces garnisons sont un peu le "front de l'est" des deux empires et tous les soldats présents sont soit complètement idiots, soit purgent des peines militaires graves. Ils sont donc presque toujours apathiques et amorphes (bien que certains individus, surtout les gradés, soient très agressifs dans le seul et unique but de retrouver un poste à responsabilité ailleurs que dans ces petits fortins éloignés de tout).

Les postes de garde Derigions ont été construits il y a longtemps et sont placés dans des endroits légèrement plus escarpés que les villages, et possèdent presque tous un puits et des tours en vraie pierre (ainsi que des murs du même bois). Leur garnison est souvent très réduite (entre 20 et 30 combattants).

Les postes de garde Vorozions sont toujours assez récents (puisqu'ils sont régulièrement attaqués et détruits par les Derigions ou les Sekekers) et uniquement réalisés en bois. Ils ressemblent en fait à s'y méprendre à des villages mais contiennent une garnison plus importante que leurs équivalents Derigions (environ 150 à 200 soldats) même si leur moral est souvent aussi bas que celui de leurs adversaires de toujours.

On notera aussi qu'il arrive que certains postes de garde Derigions soient pris d'assaut et contrôlés ensuite par les troupes régulières Vorozions. Si vous êtes allergiques à cette race, prenez bien soin d'étudier les drapeaux qui ne manquent pas de fleurir les tours de ces petits édifices. Encore faudra-t-il, il est vrai, connaître les différences héraldiques entre Vorozions et Derigions.

Une mer végétale

Les régions très au sud de Pôle (numérotées (9) dans le chapitre concernant la faune de Tanæphis page 9 de cette extension) forment ce que tous les habitants de Tanæphis appellent la grande mer du centre.

Les villages sont rares et les pistes qu'empruntent les caravanes qui vont du territoire Batranoban au territoire Vorozion sont minces et très souvent surveillées par tous les pillards de la région. Bien que cette savane ne soit pas à proprement parler un désert, il peut arriver que des promeneurs perdus meurent de faim et de soif.

La végétation est principalement composée de grandes herbes d'environ 1m10 de haut mais de grandes étendues de plantes de plus de deux mètres existent ici et là. Le déplacement dans de tels endroits est très difficile et rien ne peut permettre de s'y repérer (à part le soleil et, la nuit, l'emplacement des trois lunes).

Les points d'eau sont relativement nombreux pour ceux qui savent lire les pistes qu'utilisent les animaux de ces régions et ils ne sont que très rarement entièrement asséchés. De rares arbres permettent aux animaux qui vivent dans ces régions de s'abriter du soleil durant les heures les plus chaudes de la journée.

Les animaux qui vivent dans ces régions sont quelquefois dangereux pour un être humain désarmé mais rien ne risque de causer des problèmes aux joueurs porteurs d'armes. Le seul véritable prédateur dangereux des plaines du centre reste la race appelée Sekeker et qui laisse toujours planer une atmosphère d'insécurité et de mort dans cette région.

Si vous voulez pimenter le voyage, les seuls animaux susceptibles d'attaquer les joueurs sont les chiens de guerre, les deinonychus, les ligrons et les tigres aux dents de sabre. Les autres animaux, bien que carnivores pour certains, prendront bien soin d'éviter les joueurs (ce qui ne sera pas difficile vu la faible visibilité de ces régions).

Le maître de jeu doit bien prendre soin de décrire aux joueurs le paysage en insistant tout d'abord sur la beauté du décor puis, petit à petit, d'instiller une sensation de malaise au fur et à mesure que les joueurs s'éloignent de la civilisation et que le paysage est de plus en plus monotone. Même si ce n'est pas le cas, n'hésitez pas à faire croire que les joueurs se sont perdus et qu'ils tournent en rond. Ils devraient paniquer et, peut être, réellement se perdre en agissant inconsidérément.

Le chemin des caravanes

Les seules pistes qui serpentent dans ces régions sont celles utilisées par les grandes caravanes de marchands et par les soldats qui sont censés y faire régner l'ordre. Ce qui est, il faut bien l'avouer, très différent de la réalité.

Les joueurs qui parcourront ces pistes pourront constater que, bien qu'ils croiseront ou doubleront environ 3 à 4 convois lourdement chargés par jour, les patrouilles de soldats seront beaucoup plus rares (environ une tous les deux à trois jours).

Les patrouilles Derigions sont composées de 2 ou 3 cavaliers armés d'arcs qui, s'ils rencontrent des Sekekers ou des brigands, se contentent de fuir pour donner l'alerte au poste de garde dont ils dépendent.

Les patrouilles Vorozions sont quant à elles beaucoup plus puissantes mais seul le leader responsable (le plus souvent un noble) est à cheval. Le reste de la patrouille (entre 15 et 20 hommes) est armé comme des Vorozions réguliers et est à pied. Ces unités sont plus agressives que celles des Derigions avant tout et surtout parce que de toute façon leur mode de locomotion ne leur permet pas de fuir.

Les caravanes sont constituées de 4 à 5 chariots tractés par des chameaux, des polacs, des chevaux ou des boeufs. On dénombre toujours une dizaine de marchands et une escorte montée ou non d'une dizaine de mercenaires très bien entraînés. Cela suffit normalement pour éloigner les pillards mais pas pour soutenir les attaques d'une tribu de Sekeker.

D'autres chasseurs sur leurs traces

La Mort Carmin recherche Tyria car elle possède des connaissances très importantes pour eux et est bien entendu une fusionnée. Elle est donc aussi le "fuel" nécessaire pour leur plan machiavélique. La Mort Carmin a donc envoyé, à part les joueurs (si vous ne jouez pas la campagne) ou à part le nabot rencontré en début de scénario (si vous suivez la campagne), un groupe de 5 chasseurs Alwegs qui ont décidé de faire bande à part et de ramener coûte que coûte la Sekeker à leurs employeurs. Si les joueurs se dressent sur leur chemin et qu'il leur est possible de les éliminer (même en traître) ils le feront. Ils sont uniquement attirés par le gain et préféreront de loin laisser les joueurs prendre des risques pour ensuite récupérer la demoiselle à la fin.

Quoi qu'il en soit, ces 5 individus (dont 2 sont porteurs d'armes) devront être utilisés par le maître de jeu pour aider les joueurs (s'ils piétinent ou semblent manquer de puissance physique) ou pour les gêner (si tout se passe trop bien). A vous de choisir où et quand ils frapperont mais en sachant tout de même qu'en guise de conclusion à l'aventure ils essayeront de fausser compagnie aux joueurs et de partir avec leur prisonnière.

La tribu des filles d'Aryanis

La plus grande tribu vivant dans la région que doivent explorer les joueurs n'est autre que celle des filles d'Aryanis, du nom de leur chef: Aryanis la noire (une ancienne esclave Gadhar devenue chef de guerre voici maintenant 13 ans, ce qui, surtout pour une Sekeker, est une preuve de puissance certaine). Cette tribu est très célèbre dans tous les postes de garde et dans tous les villages de la région. C'est un mal nécessaire et nul ne pense pouvoir un jour s'en débarrasser.



Village Sekeker

La tribu attaque les villages et les postes avancés mais pas assez souvent pour dépeupler la région. Assez fréquemment quand même pour être l'une des préoccupations majeures des paysans et des soldats de l'endroit.

Tyria, la fille que les joueurs recherchent, n'est autre que le second d'Aryanis qui, au moment même où les joueurs commencent à enquêter sur son sujet, vient de renverser l'ordre établi depuis des années: Elle vient de vaincre Aryanis selon les coutumes de la tribu et a été proclamée chef de tribu quelques jours avant le début du scénario.

Comme de coutume, toutes les petits tribus Sekekers de la région vont donc converger vers l'endroit où s'abritent les filles d'Aryanis afin de porter allégeance au nouveau chef et s'assurer ainsi que leurs territoires de chasse ne seront pas violés par les guerrières du nouveau chef. C'est dans ce climat d'hypocrisie et de diplomatie torride que les joueurs devront venir chercher Tyria. Autant dire qu'il y a du pain sur la planche !

Comment trouver Tyria ?

La seule chose intelligente à faire pour trouver Tyria est d'interroger les habitants de la région. Bien évidemment, ils n'ont jamais entendu parler de Tyria mais puisque c'est un prénom féminin, la conversation déviera immanquablement sur le sujet des Sekekers qui préoccupe tout le monde et surtout en ce moment. La partie d'enquête du scénario devra être liée avec soin par le maître de jeu par des épisodes de voyages grandioses ou même de petites batailles (contre des animaux ou contre des brigands) si vos joueurs ont le mal de la baston. Tous les indices sont présentés de la façon suivante:

Lieu(x): Endroit où le renseignement peut être récolté.
Interlocuteur(s): Personne qui est à même de fournir les renseignements.
Compétence(s): Compétence à utiliser (ou un bel effort de role-playing dans ce sens) et les éventuels modificateurs au jet.
Renseignement(s): Chaque indice à glaner est précédé d'un chiffre qui correspond à la marge minimum nécessaire pour récolter le renseignement en question.

Dans tous les cas, un personnage féminin arborant un look barbare verra toutes ses compétences de Séduction, de Commandement et de Marchandage réduites de 10%. Tout personnage visiblement Sekeker (seins coupés, cicatrices, etc...) verra ses compétences de Séduction, de Commandement et de Marchandage réduites de 25% (non cumulatif avec le malus ci-dessus).

Lieu(x): Poste de garde Vorozion.
Interlocuteur(s): N'importe quel soldat Vorozion.
Compétence(s): Commandement (pour les Vorozions), Marchandage (pour les autres), Séduction (pour les femmes).
Renseignement(s): (3) Les amazones semblent être en plein mouvement, plusieurs tribus ont été aperçues. (6) Les tribus observées n'étaient pas sur leurs territoires respectifs. (9) Le chef de la tribu de Sekeker qui dirige la région se nomme Aryanis.

Lieu(x): Poste de garde Vorozion.
Interlocuteur(s): Le gradé responsable du poste de garde.
Compétence(s): Marchandage (pour les Vorozions), Marchandage à -25% (pour les autres).
Renseignement(s): (3) Les amazones sont particulièrement calmes en ce moment. (6) Le chef de la tribu de Sekeker qui dirige la région se nomme Aryanis. (9) Le chef du second de la tribu des filles d'Aryanis n'est autre qu'une Sekeker porteuse d'arme appelée Tyria.

Lieu(x): Poste de garde Derigion.
Interlocuteur(s): N'importe quel soldat Derigion.
Compétence(s): Commandement (pour les Derigions), Marchandage (pour les autres), Séduction (pour les femmes).
Renseignement(s): (5) Les paysans de la région se plaignent beaucoup moins des attaques Sekekers depuis quelques jours.

Lieu(x): Poste de garde Derigion.
Interlocuteur(s): Le gradé responsable du poste de garde.
Compétence(s): Marchandage (pour les Derigions), Marchandage à -25% (pour les autres).
Renseignement(s): (3) Les paysans de la région se plaignent beaucoup moins des attaques Sekekers depuis quelques jours. (6) La tribu des filles d'Aryanis compte environ 40 guerrières. (9) Le chef de la tribu de Sekeker qui dirige la région se nomme Aryanis. (10) Le second du chef de la tribu des filles d'Aryanis n'est autre qu'une Sekeker porteuse d'arme appelée Tyria.

Lieu(x): Convoi de marchands.
Interlocuteur(s): N'importe quel marchand.
Compétence(s): Marchandage (pour les pauvres), Marchandage à +10% par 10 Rams offerts (ou équivalents).
Renseignement(s): (1) Les Sekekers semblent plus calmes et n'ont même pas tenté d'intercepter le convoi depuis leur départ de (mettre ici le nom d'une ville ou d'un village de la région). (10) Le chef de la tribu de Sekekers qui dirige la région se nomme Aryanis.

Lieu(x): Convoi de marchands.
Interlocuteur(s): N'importe quel mercenaire qui escorte le groupe
Compétence(s): Marchandage à -10% (pour les hommes), Séduction (pour les femmes).
Renseignement(s): (1) Normalement, même si les Sekekers n'attaquent pas le convoi, elles laissent des éclaireurs pour connaître à tout moment son trajet.

A ce jour, les mercenaires n'ont pas vu de telles guerrières. (3) La tribu des filles d'Aryanis compte environ 30 guerrières. (6) Le chef de la tribu des filles d'Aryanis est une porteuse d'arme et s'appelle Aryanis. (9) Son second est aussi une porteuse d'arme.

Lieu(x): Village.
Interlocuteur(s): N'importe quel villageois.
Compétence(s): Marchandage (pour tous), Séduction (pour les femmes).
Renseignement(s): (1) Les villageois sont surpris de ne plus subir les attaques des Sekekers depuis plusieurs jours. (3) Même lors de leurs déplacements, ils n'en voient plus. (10) Le chef de la tribu de Sekekers qui dirige la région se nomme Aryanis.

Lieu(x): Village.
Interlocuteur(s): Le chef du village.
Compétence(s): Marchandage.
Renseignement(s): (1) Les villageois sont surpris de ne plus subir les attaques des Sekekers depuis plusieurs jours. (6) Le chef de la tribu de Sekeker qui dirige la région se nomme Aryanis.

Comme vous pouvez le voir, les recherches risquent d'être très difficiles car Tyria n'est pas très connue des habitants de la région (mis à part les Sekekers bien sûr) et c'est justement l'une d'elles qui va permettre au joueur de situer Tyria parmi les centaines de kilomètres carrés de savanes.

Lorsque les joueurs auront bien galèré et qu'ils seront certains que quelque chose se trame du côté des amazones, une vieille femme venue d'un village proche leur adressera la parole en leur jurant qu'elle possède des indications précieuses pour eux. En fait, et comme vous devez déjà l'avoir compris, ce n'est pas une villageoise mais bien une Sekeker déguisée (cicatrices cachées par une grande capuche et seins coupés remplacés par du coton sous la robe). Cette Sekeker se nomme Marollia et il serait bon, tout d'abord, de faire une petite pose pour vous présenter les différents personnages du drame à venir (et leur histoire).

Marollia, Aryanis et Tyria

Ces trois femmes Sekekers font toutes partie de la même tribu et occupent dans celle-ci les trois postes les plus importants: Aryanis est chef de la tribu, Tyria est son second et Marollia n'est autre que la plus vieille Sekeker du village, celle-là même qui s'occupe d'éduquer les jeunes guerrières et de bien vérifier que les coutumes soient respectées.

Une de ces coutumes veut que pour devenir chef, une Sekeker doit appartenir à la tribu depuis au moins un an et doit vaincre en combat singulier à mains nues l'ancien chef. Le combat est normalement à mort mais rien n'empêche le vainqueur de grâcier sa victime une fois celle-ci évanouie. Le combat est à mains nues pour ne pas privilégier une éventuelle porteuse d'arme.

Tous les membres de la tribu des filles d'Aryanis savaient depuis longtemps que Tyria possédait une arme bien plus puissante qu'Aryanis, mais son jeune âge et son manque d'entraînement ne lui permettait pas de vaincre le chef selon les lois de la tribu.

L'arme de Tyria était tellement puissante qu'il y a tout juste une semaine, elle et son porteur ont fusionné et qu'elle a tout de suite compris qu'elle pouvait profiter de l'occasion pour obtenir le poste de chef qu'elle convoitait depuis longtemps. Le combat à mains nues était bien sûr perdu d'avance pour Aryanis puisqu'un fusionné peut utiliser ses pouvoirs magiques avec ses poings. Portant un dernier coup terriblement puissant Tyria a transpercé le torse d'Aryanis avec ses poings nus et l'a plongée immédiatement dans le coma. Toutes les autres Sekekers ont trouvé que Tyria était digne d'être leur chef, sans se poser trop de questions et les rumeurs du combat ont commencé à courir de tribus en tribus (uniquement parmi les Sekekers bien sûr). Toutes les tribus moins puissantes ont, comme il est de coutume, convergé vers le camp des filles d'Aryanis (ou filles de Tyria ?) pour porter allégeance et fêter l'arrivée du nouveau chef.

Seule Marollia qui, aidée de son arme, s'est aperçue que Tyria était devenue une fusionnée, n'apprécie pas le nouveau chef et estime que le principe même du duel a été bafoué. Elle a pris soin d'Aryanis et rumine depuis quelques jours une forme de justice pour le moins expéditive. Lorsqu'aidée par des éclaireurs Sekekers, elle apprend que les joueurs cherchent à tout prix Tyria, et étant persuadée que les joueurs veulent la tuer, elle se rend à leur rencontre, après s'être préalablement déguisée pour leur proposer un marché.

Elle ne fera pas l'erreur de montrer au grand jour son appartenance à une tribu Sekeker pas plus qu'elle n'avouera les raisons qui lui font dénoncer l'endroit où se cache Tyria. Tout ce qu'elle veut c'est que Tyria meure (si les joueurs lui disent avoir besoin de capturer Tyria vivante elle n'aura aucune objection à faire, du moment que la fille quitte les plaines du centre). A part leur indiquer où se trouve Tyria (en fait elle devra les accompagner sur place car il est impossible d'indiquer un chemin crédible au milieu d'une mer de hautes herbes), elle prendra bien soin de leur indiquer que l'endroit contient par la même occasion une centaine de Sekekers et qu'ils ont intérêt à trouver une bonne tactique pour s'y rendre. Tout ceci étant dit, elle se proposera de les guider vers leur but.

Comment lui parler ?

Pour pouvoir parler à Tyria et même, éventuellement, pour imaginer la capturer, il faudra réussir à s'en approcher assez près. Inutile de vous dire que cela représente la partie la plus difficile du scénario. Les possibilités sont multiples, faites confiance à vos joueurs: Ils vont certainement vous surprendre. On peut néanmoins prévoir les modes d'approche suivants:

Attaquer: C'est la tactique la plus bête et la moins facile à réussir. Il est certain que si la tactique d'origine ne marche pas, elle se transformera en attaque. Dans tous les cas, les joueurs devront tuer ou mettre hors de combat le tiers des forces Sekekers en présence avant de pouvoir discuter. Ces forces sont les six guerrières d'élite de Tyria, 38 Sekekers de la tribu d'Aryanis et 55 Sekekers de huit autres tribus différentes. Un rapide calcul nous permet de nous rendre compte qu'il faudra occire 33 guerrières avant qu'elles n'entendent raison.

Entrer dans le camp en usant de discrétion: Le "camp" en question est une immense étendue d'herbe foulée sur laquelle sont placées des dizaines de tentes. Toutes les tribus ont placé sur le pourtour des sentinelles et un joueur devra réussir 4 jets de discrétion consécutifs pour arriver à portée de voi et de vue de Tyria. Autant dire que c'est pratiquement impossible (lorsqu'un jet de discrétion est raté, les amazones sont attirées par quelque chose de bizarre; au deuxième jet elles aperçoivent les joueurs et se lancent à leur poursuite).

Se déguiser en Sekekers: Pour une femme, rien n'est plus simple, il suffit de se confectionner un corset qui écrase légèrement les seins ou être assez bien foutue pour se faire passer pour une Chrysalide. Une armure de cuir devra être confectionnée pour l'occasion (et sera ensuite inutilisable en tant que protection). Pour un homme, c'est beaucoup plus difficile. On estime que le déguisement permet de passer inaperçu 10% du temps (plus 10% par point de Force en dessous de 10). Il faut aussi que le joueur ainsi vêtu fasse tout pour ne pas à avoir à parler (dans ce cas, il sera obligatoirement repéré).

Se déguiser en bétail humain: Impossible pour les femmes. Pour les hommes c'est le moyen le plus facile de pénétrer dans le camp. En effet, on y dénombre pas moins de 50 hommes en plus ou moins piteux état. Le déguisement sera facile à réaliser à condition de se séparer de son armure et de ses armes (au moins des grosses armes). Le personnage n'a ensuite plus qu'à traîner des pieds et à regarder droit devant lui d'un air hagard. Si le personnage est mignon, il y a 10% de chances qu'il déclenche la haine d'une Sekeker qui passera ses nerfs sur lui (à vous de laisser divaguer votre imagination).

Se présenter en tant qu'émissaire: C'est le moyen le plus facile et finalement celui qui permet de réussir assez facilement. Il faudra bien entendu être escorté par la vieille Marollia qui dira à toutes celles qui veulent l'entendre que les joueurs sont venus pour proposer un marché intéressant au nouveau chef. Tout cela marchera comme sur des roulettes à ceci près que les 6 gardes du corps de Tyria ne quitteront pas les joueurs des yeux et qu'elles attaqueront au moindre geste hostile de leur part. Parler un peu fort et menacer les Sekekers est considéré comme un geste hostile.

Tyria sera bien étonnée de cette visite mais acceptera les joueurs comme des émissaires, non sans esquisser un certain sourire qui ne présage rien de bon.

Comment la capturer ?

Parler avec Tyria est assez difficile. Elle est arrogante, fière de son poste et consciente que les joueurs peuvent mourir grâce à un seul geste de sa part. Elle jouera donc avec eux comme un chat joue avec une souris, les stressant de plus en plus pour tenter de les faire craquer. Par dessus tout elle est quasi-euphorique de son nouvel état de possédée, même si elle ne l'avoue pas.

Durant toute la conversation, Marollia ne montrera pas son mécontentement et niera toute accusation de trahison si l'action entreprise par les joueurs tourne mal. Son but avoué est de prouver à toutes les Sekekers que Tyria est une possédée et qu'elle a donc bafoué la coutume qui veut que le combat pour devenir chef se passe à mains nues. Théoriquement elle n'a pas triché, dans la pratique, il en est tout autrement. En effet, cette forme de combat été choisie non pas par hasard, mais pour éviter qu'une Sekeker porteuse d'arme ne soit avantagée par rapport à une autre.

Les joueurs, une fois confrontés à Tyria, devront trouver un moyen pour que cette dernière les accompagne. S'ils jouent la campagne, lui dire que la Mort Carmin la poursuit ne lui fera ni chaud ni froid et comme ils ne pourront pas lui en fournir la preuve, cette façon pourtant bien simple de régler le problème est donc tout de suite à éliminer. Il reste les possibilités suivantes.

L'accuser d'avoir triché: Si les joueurs imaginent pouvoir avoir gain de cause uniquement sous prétexte de leur bonne foi et de la dénonciation de Marollia, ils se mettent le doigt dans l'œil jusqu'à l'omoplate. En effet, selon la loi édictée depuis des dizaines d'années par les anciennes de la tribu, Tyria n'a pas triché car elle a bien combattu le chef sans arme. Marollia, si elle est protégée par les joueurs, osera parler et se lancera dans une tirade où elle prouvera par A+B que Tyria a triché puisque la tronçonneuse qu'elle a utilisée "sur sa main" est une arme à part entière. Les blessures sur tout le corps de l'ancien chef le prouveront et il ne restera plus aux joueurs qu'à montrer à toutes les guerrières présentes que Tyria est une fusionnée. Un seul moyen pour cela: la forcer à utiliser un pouvoir visible pour se défendre. La façon la plus logique sera de la provoquer en duel (avec ou sans arme, mais plutôt avec). Si les joueurs combattent Tyria et que cette dernière survit au moins 5 tours sans utiliser de pouvoir visible, toutes les amazones se jeteront sur eux (the end ?), si elle meurt sans avoir utilisée de pouvoir (ooooops... the end II ?) les joueurs seront morts et, en plus, dans une sacrée panade. Que la vie est cruelle parfois.



Attaque de Chrysalide

La provoquer en duel: Une façon simple de provoquer Tyria est de lui demander de se battre contre un joueur. Elle acceptera de combattre avec son arme magique (elle ne dira pas qu'elle est possédée) et, après avoir tué ou mis dans le coma un joueur, acceptera de suivre ses compagnons s'ils la battent en combat à mains nues. En toute logique, le combat sera encore plus facile à gagner de cette façon mais alors que Tyria utilisera ses pouvoirs de fusionnée sur sa victime, Marollia en profitera pour prouver à toutes les amazones présentes qu'elle a triché et qu'elle ne mérite pas le poste de chef (voir ci-dessus).

La menacer (de quoi que ce soit): Tyria sera bien amusée par de telles menaces et il faut vraiment que les joueurs soient ridicules pour qu'elle accepte de les laisser en vie. En toute logique, elle hochera simplement la tête et toutes les amazones situées dans un rayon de quelques mètres autour du chef se jetteront sur eux (non ! ce n'est pas un pouvoir, mais du charisme !). Même si elle est attaquée et qu'elle utilise pour se défendre des pouvoirs visibles, les Sekekers n'en tiendront pas compte et le combat sera donc inutile. Et zou... De nouveaux porteurs.

Note importante: Si les joueurs, après avoir été tués par les Sekekers, reprennent des porteurs de cette race (et pourquoi pas de la tribu des filles d'Aryanis, ils peuvent inciter leurs nouveaux porteurs à dénoncer les agissements de leur nouveau chef. Les options ci-dessus seront donc modifiées positivement et leurs chances de réussite seront donc accrues.

Une fois le chef démasqué, elle sera obligée de quitter la tribu et Aryanis (enfin sortie du coma) reprendra sa place. Si des jeunes amazones veulent tuer Tyria et les joueurs, Aryanis, dans sa grande mansuétude, leur accordera la vie sauve à la condition unique qu'ils fuient rapidement de la région.

Ce qu'ils s'empresseront donc de faire en toute logique.

Conclusion (pour ceux qui ne suivent pas la campagne)

Bien que haïssant les joueurs pour leur incursion inopportune dans ses affaires de "famille", Tyria les suivra volontiers car d'une part elle ne sait pas où aller et que, d'autre part elle souhaite, comme eux, découvrir ce que trame la Mort Carmin qui est, semble-t-il, à sa poursuite. Les joueurs auront donc gagné l'aide d'un allié dont ils devront tout de même se méfier.

Conclusion (pour les autres)

Une fois Tyria et les joueurs sortis du territoire des Sekekers, cette dernière tentera bien sûr de leur fausser compagnie. Les joueurs devront tout faire pour la capturer à ce moment-là. Ce qui, imaginons-le, ne sera pas si simple que cela.

Personnages non-joueurs importants

Ce scénario devrait être réussi presque sans combat mais les joueurs de Bloodlust étant ce qu'ils sont, il est toutefois souhaitable de résumer les caractéristiques des principaux personnages de cette chasse d'un genre bien particulier.

Mercenaires Alwegs sur la piste de Tyria: Trois "chasseurs" Alwegs (voir page 45 du présent ouvrage), armés normalement, et deux porteurs d'armes Alwegs en armures de cuir clouté. Ils possèdent les armes suivantes:

Hache de combat (mineure): Attaque brutale +30%.
Epée longue (100 points): Repérage incontrôlé (100%), Composition: Os, Disparition, Douleur, Initiative accrue (primaire, +4).

Soldat Derigion des plaines du centre: Derigion Normal armé d'un épieu, d'un bouclier et vêtu d'une cotte de mailles.

Soldat Vorozion des plaines du centre: Vorozion Normal armé d'une épée longue, d'un bouclier et vêtu d'une armure de demi-plaques.

Villageois: Derigion normal sans arme ni armure.

Mercenaire escortant un convoi: Alweg Vétéran armé d'une épée longue, d'un arc et vêtu d'une armure de cuir clouté.

Marchand: Batranoban Normal sans arme ni armure.

Sekeker de la tribu des filles d'Aryanis: Sekeker Vétéran armée d'un épieu, d'un arc et vêtue d'une armure de cuir.

Gardes de Tyria (6): Sekeker Tourbillon armée de deux épées et vêtue d'une armure de cuir.

Autres Sekekers: Sekeker Normale armée d'un épieu et vêtue d'une armure de cuir.

Tyria, Marollia et Aryanis sont décrits en pages 32, 33 et 34 du présent ouvrage.



Urkhdûn

Il y a ces femmes, Hysnatons, avec de grands yeux et des oreilles pointues. Peau de nacre, lèvres de corail et regard de chat, comme le susurre la vieille maquerelle au guerrier égrillard dans une rue embourbée de Pôle. Lèvres de corail, regard de chat. Ce n'est pas la seule manière d'être une Hysnaton. Il y a les autres gènes, ceux que tous oublient, ceux qui vous donnent la peau verdâtre, les dents proéminentes, les os lourds...

Et que deviennent-elles, celles-là, pensais-je sous les étoiles en regardant mon reflet dans une flaque d'eau, par terre. Que deviennent-elles ? Je ne suis pas la seule, comment le pourrais-je ? Elles naissent comme moi, mes soeurs, les autres, les difformes, les monstrueuses, et elles sortent du ventre de leur mère devant le regard épouvanté de la sage-femme et des voisines...

J'en ai vu, des hommes, ainsi malformés. Ils rient fort dans les tavernes, ils boivent, ils sont porteurs d'armes, mercenaires, pillards, ils se vengent par la violence et le tapage du regard que les autres portent sur eux. Mais les femmes ?

Que deviennent-elles ? Question stupide, et j'en savais déjà la réponse en effleurant du bout de mon pied le visage difforme qui me regardait dans l'eau. Elles tombent. Quelques secondes, quelques minutes, quelques heures après leur naissance, pauvres petites bestioles, elles tombent sur le carrelage à côté du lit, elles tombent du berceau, et si leur tête souple de bébé résiste au choc, c'est un oreiller de plumes qui leur tombe dessus, bizarrement. Et l'oreiller est tenu, maintenu par une main maternelle, et le bébé devient tout bleu et meurt, et les voisines viennent le lendemain pour les condoléances, une mort naturelle, un bébé qui s'étouffe dans son sommeil, c'est bien triste mais ça arrive, et puis avec son physique, la pauvre petite, c'est peut-être mieux comme ça finalement...

Avec son physique, personne ne l'aurait épousée. Elle aurait été à la charge de la famille. Allez, ma bonne dame, essuyez vos larmes...

C'est ça, le racisme. Ce n'est pas seulement le tavernier qui n'a plus de chambre, ce n'est pas seulement la siffan dans laquelle on a craché et la place dans cette boutique qui vous passe à côté, vous comprenez, les clientes seraient génées... C'est la mort, la mort quotidienne de toutes ces petites filles auxquelles on ne laissera pas l'ombre d'une chance, la mort du blessé, homme ou femme, qu'on laisse saigner sur le bas-côté, parce que le médecin a frémi d'horreur en voyant son visage et préfère aller soigner d'abord les "vrais humains", la mort encore quand le ou la difforme rencontre une des patrouilles de cette secte qui veut débarrasser Tanæphis de tous les Hysnatons, et qui tue, hommes, femmes, enfants, pour une peau un peu écailleuse ou des oreilles trop pointues... Qui me tuera peut-être un jour, moi...

Et cette mort là les touche aussi, les belles créatures aux oreilles de fées et aux yeux de chat. Et pour cela je ne peux leur en vouloir de leur beauté, et finalement cette beauté ne les étouffe-t-elle pas, ne les transforme-t-elle pas en objets de collection et de désir, vendues, convoitées, jamais libres de leur vie et jamais sûres de ce qui a fait battre le coeur de l'homme qui repose, épuisé, sur leur couche après l'amour... Elles, avec leur corps et leur coeur, ou ces signes extérieurs et interchangeables d'un passé à jamais disparu ?

Alors, je pourrais en vouloir aux autres. A tous les humains qui nous rejettent, à tous ceux-là qui rient et qui déchirent d'un seul regard, à tous ceux là qui tuent.. Il y en a, mes amis, mes frères, qui sont tombés dans cet abîme de haine, et qui se sont engagés dans je ne sais quelle lutte vaine au côté des Miroirs du Passé... Je ne devrais même pas prononcer ce nom.

Mais je n'ai plus assez de forces en moi pour haïr. Peut-être même plus pour aimer. Et d'ailleurs, qui m'aimerait ?

Je suis juste lasse, et la pluie tombe sur la flaque et sur mon visage comme une cascade de larmes inutiles...

Imprimé en France - IGD Nancy





Il y a ces femmes, Hysnatons, avec de grands yeux et des oreilles pointues. Peau de nacre, lèvres de corail et regard de chat, comme le susurre la vieille maquerelle au guerrier égrillard dans une rue embourbée de Pôle. Lèvres de corail, regard de chat. Ce n'est pas la seule manière d'être une Hysnaton. Il y a les autres gènes, ceux que tous oublient, ceux qui vous donnent la peau verdâtre, les dents proéminentes, les os lourds...

Et que deviennent-elles, celles-là, pensais-je sous les étoiles en regardant mon reflet dans une flaque d'eau, par terre. Que deviennent-elles ? Je ne suis pas la seule, comment le pourrais-je ? Elles naissent comme moi, mes soeurs, les autres, les difformes, les monstrueuses, et elles sortent du ventre de leur mère devant le regard épouvanté de la sage-femme et des voisines...

J'en ai vu, des hommes, ainsi malformés. Ils rient fort dans les tavernes, ils boivent, ils sont porteurs d'armes, mercenaires, pillards, ils se vengent par la violence et le tapage du regard que les autres portent sur eux. Mais les femmes ?

Que deviennent-elles ? Question stupide, et j'en savais déjà la réponse en effleurant du bout de mon pied le visage difforme qui me regardait dans l'eau. Elles tombent. Quelques secondes, quelques minutes, quelques heures après leur naissance, pauvres petites bestioles, elles tombent sur le carrelage à côté du lit, elles tombent du berceau, et si leur tête souple de bébé résiste au choc, c'est un oreiller de plumes qui leur tombe dessus, bizarrement. Et l'oreiller est tenu, maintenu par une main maternelle, et le bébé devient tout bleu et meurt, et les voisines viennent le lendemain pour les condoléances, une mort naturelle, un bébé qui s'étouffe dans son sommeil, c'est bien triste mais ça arrive, et puis avec son physique, la pauvre petite, c'est peut-être mieux comme ça finalement...

Souvenirs de guerre est la quatrième extension pour Bloodlust. Elle ne décrit pas une région particulière mais vous présente les peuples Sekekers (les terribles amazones des plaines du centre), Alwegs (tous les rejetés des autres races de Tanæphis) et Hysnatons (les descendants des races non-humaines désormais disparues) ainsi que de nouveaux animaux et la suite de la campagne "Eclat de lune".

Prix conseillé: 144 Francs.
ISBN: 2-908765-30-6

Edité par Idéojeux, 7 rue Jean-Mermoz, 78000 Versailles
Illustrations de Frazetta avec l'aimable autorisation de Agentur Luserke